



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

사회학석사학위논문

일상툰의 대중화와
감정 재현에 관한 연구

2016 년 2 월

서울대학교 대학원

사회학과

김 예 지

일상툰의 대중화와 감정 재현에 관한 연구

지도교수 김 홍 중

이 논문을 사회학석사 학위논문으로 제출함

2015 년 10 월

서울대학교 대학원

사 회 학 과

김 예 지

김예지의 석사학위논문을 인준함

2015 년 12 월

위 원 장 _____ 송 호 근 (인)

부 위 원 장 _____ 정 근 식 (인)

위 원 _____ 김 홍 중 (인)

국문초록

일상툰의 대중화와 감정 재현에 관한 연구

김예지

서울대학교 사회학과

본 연구는 ‘자기 재현적 서사’를 특징으로 하는 웹툰, 즉 일상툰에 투영된 감정문제를 다룬다. 일상툰에 재현되는 특징적인 감정에는 당대의 ‘사회적 감정 구조’가 담겨 있다. 이러한 관점에서 일상툰의 감정구조 변화와 변동 요인, 그리고 재현된 감정의 사회적 의미를 밝히는 것이 본 논문의 목적이다.

이를 위해 우선, 일상툰의 초기단계인 2000년에서 2006년 전후까지 작가의 개인 홈페이지를 통해 공개되었던 작품을 1세대 일상툰으로, 2006년을 기점으로 웹툰 플랫폼을 통해 연재됨으로써 상업화의 길로 들어선 2006년 이후의 작품을 2세대 일상툰으로 구분하였다. 이를 통해 1세대에서 2세대 웹툰으로 이동하면서 일상툰의 감정구조가 어떻게 변화하였는지를 탐색한다. 또한, 감정구조에 투영된 사회적 의미를 효과적으로 드러내기 위해 텍스트 분석과 더불어 작가 인터뷰 자료 및 독자들의 인터넷 게시글을 보조적으로 분석하였다. 이는 작가-독자의 쌍방향적 소통을 핵심적 특징으로 하는 일상툰에서 작가의 ‘감정관리’가 독자와의 ‘공감적 거리’를 좁히는 핵심 변수로 작용하고 있음을 드러내기 위한 전략이다.

일상툰 작품 세계에서 무대가 되는 것은 주인공과 그의 주변 인물들의 생활이 전개되는 장소, 즉 공적 사회와 단절된 ‘작은 이야기’들이 모여드는 생활세계이다. 그렇기 때문에 일상툰에 그려지는 인물은 한국인, 노

동자와 같은 사회적 정체성의 표지가 생략되고, 사적 사회에서의 정체성을 지닌 개인, 특히 가족 구성원으로서의 역할을 하는 ‘나’이다. 이는 일상툰의 장르 세계가 평범하고 안정된 세계관을 바탕으로 전개되는 것과 관련이 있다. 주인공에게 갈등과 비극적 사건은 일어나지 않으며 소박하고 평범한 일화들만이 작품 세계를 뒤덮고 있는 것이다. 뿐만 아니라 일상툰의 서사는 과편적이고 목적지향적이며 현재 진행중인 내레이션을 통해 자기를 탐구하는 방식의 ‘블로그 내러티브’의 역할을 수행한다고 할 수 있다. 이러한 일상툰의 서사는 ‘평범한 사람들의 이야기’라는 보편성의 감각을 표출함으로써 동시대를 살아가는 사람들과의 ‘공통감’을 만들어낸다.

일상툰을 소비하는 이들에게 있어서 그것은 단순히 다른 사람의 일기를 엿보는 것 이상의 의미를 지닌다. 누군가와 비슷한 삶을 공유하고 있다는 ‘공감’과 타인과 마음을 교류하는 듯한 ‘안도감’, 그로부터 쌓여가는 ‘친밀감’이 일상툰을 이끌어가는 힘인 것이다. 또한 이를 향유하는 독자는 작품의 소비에만 머무는 것이 아니라 댓글과 SNS 등 다양한 소통창구를 통해 작가와 감정적 교류를 지속한다. 이는 작가들이 의식적이든 무의식적이든 웹툰에 그려낼 실생활의 이야기를 선별하고 정제하는 ‘감정 관리’의 기제가 된다. 작가의 감정이 어떻게 관리되는가에 따라 작품에 표상되는 감정 구조 또한 변하게 된다. 이러한 감정관리는 때로 실생활을 그려내기 때문에 발생할 수 있는 현실-작품세계 사이의 ‘이율배반’ 혹은 괴리감을 발생시키는 요인이 되기도 하는 것이다.

이러한 관점에서 접근한 일상툰에서, 1세대와 2세대의 감정구조가 상이하게 나타나고 있음을 알 수 있다. 1세대에 연재되었던 작품에서는 주로 ‘사색’, ‘상실’, ‘고독’, ‘무기력’, ‘공허’와 같은 ‘어두운’ 감정 요소가 나타나고 있다면, 2세대 일상툰에서는 ‘행복’, ‘즐거움’, ‘친밀감’과 같은 ‘밝은’ 분위기의 감정 요소가 주를 이룬다. ‘우울’의 감정세계에서 ‘명랑’의 감정세계로 감정구조에 변화가 일어난 것이다.

이러한 감정구조의 변화는 사회의 복합적인 요인에 의해 추동된 것으로 보인다. 이러한 변화의 동인을 사회 변동, 행위 주체, 일상툰의 생태계

변화, 일상툰의 의미 변화라는 네 가지 차원의 변화를 중심으로 설명할 수 있다. 먼저, 사회적 변동의 차원에서 보면 일상툰이 등장한 2000년대 초반은 한국사회에 1997년 외환위기를 계기로 전환기를 맞이한 시기였다. 사회 전반에 불안이 확산됨에 따라 ‘생존 감각’을 공유하는 청년세대에 ‘안정적이고 평범한 일상’에 대한 소망이 나타나게 되었다. 일상툰에 표상되는 소소하지만 행복한 이야기, 또는 지친 일상에 위로가 되는 이야기들은 청년세대의 안정적인 삶에 대한 ‘소망의 이미지’가 투영된 것이라고 할 수 있다. 또한 행위 주체 차원에서 살펴보면 이러한 그림이 더욱 명확해진다. 일상툰을 생산하는 주체인 작가와 소비주체인 독자층이 청년세대에 집중되어있음을 확인할 수 있다. 그들은 작품을 통해 자기를 발견하고, 안정적인 서사를 소비하려는 경향이 강하게 나타난다.

무엇보다 일상툰 생태계의 변화는 이러한 감정 구조의 변동을 보다 명료하게 설명할 수 있는 요인이다. 가장 큰 변화는 제작 및 유통 시스템과 작가-독자 간의 관계에서 나타난다. 1세대 일상툰은 작가가 자율적으로 작품을 연재하였다면, 2세대 일상툰은 웹툰 플랫폼의 연재 시스템에 따라 정해진 날짜에 연재한다. 또한 2세대 일상툰은 별점 시스템과 같은 평가 시스템 하에서 대중들의 평가를 받는 대상이 된다. 1세대 일상툰에서 “보이지 않는 청중”의 모습을 하고 작품을 관람하였던 독자들은, 이러한 생태계의 변화와 함께 만화 내용에 깊게 관여하는 적극적인 소비자의 모습으로 탈바꿈한다.

이러한 생태계의 변화는 일상툰의 의미 또한 바꾸어놓았다. 개인 홈페이지와 같은 사적 영역에서 웹툰 플랫폼이라는 엔터테인먼트의 영역으로 이행해가는 과정에서 일상툰은 더 이상 개인의 사적인 이야기를 기록하는 ‘일기’에 머무르지 않고 엔터테인먼트의 기능을 담당하는 만화 상품으로서의 정체성을 확립하게 되었다. 이것은 즉 일상툰이 실존하는 인물의 실생활을 엿볼 수 있는 ‘리얼리티 스펙터클’로써 대중 앞에 전시되고 있다는 것을 의미한다. ‘예능’이 되어가는 일상툰에서 ‘우울’은 후면화되고 ‘명랑’은 전면화되어 더욱 강조된다.

요컨대 우울에서 명랑으로의 감정구조의 변화는 비전이 소멸되어 가는

우울한 세계에 대한 심리가 역설적으로 표출된 것으로 볼 수 있다. 즉, 신자유주의의 전면화로 인한 사회불안의 일상화와 청년세대에 확산된 생존 감각, 즉 생존 자체를 삶의 과제이자 목적으로 인식하는 감정 양식과 더불어 일상을 엔터테인먼트 영역으로 흡수시키는 웹툰의 생태계 변화가 명랑의 감정을 전면화시킨 구체적인 요인이라 할 수 있다. 즉, ‘일상’의 이미지에 안정적인 사람에 대한 소망을 덧붙여 오히려 ‘명랑’의 극대화를 이끌어낸다.

주요어: 감정구조, 우울, 명랑, 내사된 불안, 청년세대, 생존감각, 리얼리티 스펙터클

학번: 2013-22810

목 차

I. 서론	1
1. 연구배경	1
2. 분석 대상	6
3. 연구 방법	11
1) 텍스트 분석	11
2) 인터뷰 자료 및 인터넷 게시물 분석	13
II. 선행연구 검토 및 이론적 자원	14
1. 선행연구 검토	14
1) 만화사적 접근	15
2) 서사구조와 주제의식에 관한 연구	18
2. 이론적 자원	20
1) 감정의 구조(the structure of feelings)	20
2) 일상의 이중적 성격	22
III. 일상툰의 계보	25
1. 일상툰의 형성배경	25
1) 종이만화의 위기	25
2) 디지털 기술의 발전과 웹툰의 시작	28
2. 일상툰의 의미구조	31
1) 인물: 사적 사회의 구성원 ‘나’	32
2) 세계: 평범하고 안정된 세계	34
3) 서사: 블로그 내러티브	35
3. 일상툰 생산과 소비의 동인	36
1) 동시대적 ‘공감’과 생활을 공유하는 ‘친밀감’	36
2) 사생활 콘텐츠 생산자의 ‘감정관리’	38

IV. 일상툰의 감정구조 변화	40
1. 감정구조의 변화: ‘우울’에서 ‘명랑’으로	41
1) 형성기 일상툰의 감정구조(1999년~2006년)	44
(1) 사색과 자기성찰	44
(2) 상실과 고독	49
(3) 무기력과 공허	54
2) 웹툰시장 형성 이후 일상툰의 감정구조(2006년~현재)	60
(1) 행복	60
(2) 유쾌와 즐거움	64
(3) 친밀감	68
3) 소결	73
2. 수치로 보는 감정구조의 변동	75
1) 1세대 일상툰의 ‘우울’ 에피소드	76
2) 장기 연재 일상툰의 감정구조 변화	78
: 정철연의 『마린블루스』와 『마조앤새디』를 중심으로	
3) 소결	82
V. ‘명랑’의 감정구조를 추동하는 요인	84
1. 사회 변동의 차원	84
1) 사회적 불안의 일상화와 일상 이야기의 등장	84
2) 신자유주의 시대, 청년세대의 ‘생존감각’	86
2. 일상툰 행위 주체의 차원	87
1) 일상툰을 그리는 사람들	88
(1) 성별 및 연령대	88
(2) 자기 발견과 기록을 위한 서사	90
2) 일상툰을 읽는 사람들	93
(1) 통계로 보는 특성	93
(2) 안정적이고 간결한 이야기의 소비지향	96
3. 일상툰 생태계의 변화	98
1) 블로그에서 웹툰 플랫폼으로	99
2) 일상툰 시스템의 변화	100

(1) 자율연재에서 요일별 연재 시스템으로	100
(2) 감상의 대상에서 평가의 대상으로	101
(3) 경쟁 체제로의 진입	104
(4) 독자와의 관계: ‘보이지 않는 청중’에서 적극적 소비자로	107
4. 의미 변동의 차원	108
1) 구경거리가 되는 일상: 엔터테인먼트의 생활예능	108
2) 만화‘일기’에서 일기‘만화’로	109
5. 소결: ‘일상’의 전시와 스펙터클	112
 VI. 결론	 113
1. 논의의 요약	113
2. 함의 및 한계	117
 참고문헌	 120
 Abstract	 124

표 목차

<표 1> 1세대 일상툰 분석 대상	8
<표 2> 2세대 일상툰 분석 대상	10
<표 3> 감정, 분위기를 나타내는 스크린톤의 예시	13
<표 4> 일상툰에 나타나는 가족 구성과 주인공의 가족 내 역할	33
<표 5> 『마린블루스』 사색과 자기성찰 관련 에피소드	45
<표 6> 『스노우캣 다이어리』에 나타나는 사색과 자기성찰	47
<표 7> 『마린블루스』에 나타나는 고독과 상실	50
<표 8> 『포엠툰』에 나타나는 고독과 상실	51
<표 9> 『스노우캣』에 나타나는 고독과 상실	53
<표 10> 『스노우캣 다이어리』에 표상되는 ‘무기력’과 ‘공허’	55
<표 11> 『마린블루스』에 나타나는 무기력과 공허	57
<표 12> 『일상날개짓』에 표상되는 ‘행복’	61
<표 13> 『냠이야기』에 표상된 행복	63
<표 14> 각 일상툰 작품의 썸네일 이미지	66
<표 15> 일상툰에 나타나는 ‘즐거움’	67
<표 16> 『일상날개짓』에 표상되는 ‘친밀감’	69
<표 17> 『즐거우리 우리네인생』에 표상되는 친밀감	71
<표 18> 『냠이야기』(좌)와 『패밀리 사이즈』(우)에 표상되는 친밀감	72
<표 19> 『스노우캣 다이어리』 ‘우울’ 에피소드 개수	76
<표 20> 『포엠툰』 ‘우울’ 에피소드 개수	77
<표 21> 『마린블루스』 시즌 1 ‘우울’ 에피소드 개수	78
<표 22> 『마린블루스』 시즌 2 ‘우울’ 에피소드 개수	79
<표 23> 『마린블루스』 시즌 2.5의 ‘우울’ 에피소드 개수	80
<표 24> 『마린블루스』 시즌별 ‘우울’ 에피소드 개수의 변화	80
<표 25> 『마조 앤 새디』 ‘우울’ 에피소드 개수	81
<표 26> 다음, 네이버, 올레마켓, 레진의 일상툰 연재 작가	89
<표 27> 각 포털 최저고료 기준	103
<표 28> 다음 웹툰 랭킹(상)과 네이버 웹툰 랭킹(하)	106

그림 목차

<그림 1> 배경효과 연출이 실제 만화에서 사용되는 예시	12
<그림 2> 『늑이 사는 이야기』 13화 「그들의 노래」 중	31
<그림 3> Song, 『미쳐 날뛰는 생활툰』 초기 단편 중 일부	38
<그림 4> 『미쳐 날뛰는 생활툰』 완결 후기	39
<그림 5> 1세대 일상툰과 2세대 일상툰의 감정구조	43
<그림 6> 『늑이 사는 이야기』 시즌3 후기만화 中	59
<그림 7> 스콧 맥클라우드의 감정표현 예시	64
<그림 8> 성별, 연령별 웹툰이용경험	93
<그림 9> 선호 웹툰 소재/장르	94
<그림 10> 웹툰 이용자들의 선호 장르	96
<그림 11> 네이버(NAVER)의 별점 시스템(상)과 다움(DAUM)의 별점 시스템(하)	102

자료 목차

<자료 1> 『패밀리 사이즈』 남지은·김인호 작가의 서면 인터뷰	91
<자료 2> <Penguin loves Mev> 펭귄 작가 ‘에이코믹스’ 인터뷰 中	92
<자료 3> 일상툰 추천 게시글	97

I. 서론

1. 연구배경

오랫동안 침체되어 있던 한국의 만화시장은 최근 웹툰이 대중들의 주목을 받기 시작하면서 다시 활기를 띠고 있다. 웹툰은 웹(Web)과 카툰(Cartoon)의 조합어로, 인터넷 매체를 통해 공개되는 새로운 만화형식을 뜻한다. 스콧 맥클라우에 의하면 ‘만화란, 수용자에게 정보를 전달하거나 미학적 반응을 일으키기 위하여, 의도된 순서로 병렬된 그림 및 기타 형상’들을 가리킨다(스콧 맥클라우드, 2008: 17),¹⁾ 웹툰은 순서대로 나열된 칸의 배치를 따라 인물의 행동과 대사가 만화적 기호와 함께 이어지는 만화의 특성을 그대로 따르고 있다는 점에서 만화 예술의 한 장르에 속한다. 그러나 온라인 커뮤니티에 뿌리를 두고 성장한 웹툰은 디지털 환경에서 읽기에 적합한 세로 스크롤 방식의 표현 양식을 만들어내면서 출판만화와는 확연히 구별되는 새로운 만화의 장을 구축했다.

기존의 만화 형식이 지면의 페이지를 단위로 하여 횡적으로 스토리가 전개되었다면 웹툰은 마우스 휠을 내리거나 화면 위에서 손가락으로 그림을 내려가며 종적으로 스토리가 전개된다. 인터넷을 통해 공개되는 웹툰은 인터넷이 연결되어 있는 곳이라면 시간과 공간에 제약받지 않고 언제 어디서든 꺼내볼 수 있다. ‘아이들의 저급한 오락거리’라는 인식은 이제 옛말이 되었다. 폭 넓은 독자층을 기반으로 영상매체와의 혼합과 캐릭터 산업으로까지 이어지면서 웹툰은 한국 대중문화 산업의 한 축을 담당하고 있다고 해도 과언이 아니다.

‘웹툰의 전성시대’는 포털 사이트 다음(DAUM)과 네이버(NAVER)가 웹툰 서비스를 개시하고 인기 작품들을 대거 배출해내면서 시작되었다. 웹툰의 인기가 높아지면서 파란, 야후 등 주류 포털 사이트들도 웹툰 사업에 가세하였고, 2000년대 후반에 이르러서는 SK텔레콤, 아이플랫폼(주), 툰도시 등 다양한 웹툰 채널이 마련되었다. 웹툰 산업은 작품 장르의 다양화, 플랫폼의 다변화와 함께 영화 제작과 캐릭터 산업 등 2차 산업 역시 활발한 움직임을

1) 스콧 맥클라우드, 2008, 『만화의 이해』 김낙호 역, 비즈앤비즈.

보이면서 점차 규모가 확대되었다. 대표적인 사례로 정철연의 『마린블루스』의 캐릭터 상품화의 성공과 강풀 작품의 영화화, 윤태호의 『미생』을 원작으로 한 동명 드라마의 흥행을 들 수 있다. 이들의 흥행을 통해 웹툰은 소위 ‘돈 되는’ 콘텐츠로 사업자들에게 주목을 받으며 시장성을 인정받게 되었다. 또한 웹툰 작가들이 예능 프로그램에 출연하거나 CF 모델로 발탁되는 등, 대중 매체에서 웹툰 작가들이 차지하는 비중 역시 크게 높아졌다. 이러한 현상들은 웹툰이 대중들이 선호하는 대중예술이자 한국 대중문화 산업에서 콘텐츠 생산의 한 축을 담당할 정도로 성장했다는 것을 보여주는 근거라고 할 수 있다.

여기서 주목해야 할 것은 웹툰이라는 새로운 만화시장의 출발점에 일상툰이 있었다는 사실이다. 일상툰은 작가가 자기반영적 캐릭터를 통해 현실세계에서 체험한 일상적인 이야기나 생각을 일기처럼 풀어낸 ‘자기반영적’ 만화를 가리킨다. 이러한 유형의 만화는 형성 초기에 ‘일상툰’, ‘다이어리툰’, ‘에세이툰’, ‘감성툰’ 등의 이름으로 불리다가 현재에 와서는 ‘일상툰’ 또는 ‘생활툰’이라는 장르로 분류된다.²⁾ 일상툰이 그려내는 것은 극적이고 드라마틱한 사건이 아니라 평범하게 보내는 하루의 일과나 친구들과 혹은 가족들과 나누는 일상적인 대화 등 생활 속에서 일어나는 소소한 일화들이다. 학교생활, 직장생활, 백수생활, 성소수자의 생활 등등 모든 생활의 아기자기한 이야기들이 소재가 되어 만화로 재탄생하는 것이다.

이러한 일상툰은 2000년대 초반, 한국 만화시장이 장기간의 불황을 겪고 있던 시기에 등장하여 한국 만화시장의 변화를 예고했다. 1990년대 후반부터 2000년대 초반에 이르기까지, 한국 출판만화 시장은 청소년 보호법에 의한 만화 규제와 외환위기로 인해 대다수의 만화잡지가 휴·폐간하는 등 ‘한국만화의 위기’를 겪고 있었다. 만화계에서는 돌파구를 찾기 위한 다양한 시도들이 전개되었으나 정작 일상툰은 만화계의 외곽에서 등장하였다. 인터넷 이용자들이 개인 홈페이지와 인터넷 게시판에 자신의 이야기를 짚막한 만화로 그려 올리면서 대중의 주목을 받기 시작한 것이다. 인터넷 게시판에 최적화된 세로 배열의 읽기 방식을 통해 누구나 겪을 법한 일상적 이야기로 공감을 이끌어내는 만화 형식은 곧 ‘일상툰’, ‘다이어리툰’ 등의 새로운 시장

2) ‘일상툰’과 ‘생활툰’이 혼용되므로 본고에서는 편의상 ‘일상툰’이라는 명칭으로 통일하여 사용한다.

용어를 형성하면서 독자적인 장르를 구축하기에 이르렀다. 1세대 웹툰이라고도 불리는 권윤주의 『스노우캣』, 심승현의 『파페포포 메모리즈』, 정철연의 『마린블루스』 등이 이 시기에 공개된 일상툰의 대표 작품이라 할 수 있다.

귀여운 캐릭터와 웃음을 자아내는 이야기들로 일상툰의 인기가 높아지자 개인 홈페이지에 연재된 에피소드가 단행본으로 출간되거나 일상툰 캐릭터가 상품화되는 등 2차 산업이 활성화되었다. 일상툰의 시장성이 입증되면서 플랫폼 벤더들이 인터넷 만화라는 새로운 매체에 주목하기 시작하였고, 웹툰을 전문적으로 발신하는 플랫폼이 확산되면서 웹툰 시장이 형성되었다. 한국 만화가 웹툰을 중심으로 새로운 생태계를 구축한 지 10여 년이 흐른 지금까지도 일상툰은 사람들의 공감대를 예리하게 파고드는 유행어와 신조어, 각종 ‘짤방’들을 배출해내며 여전히 고정된 독자층을 확보하고 있다.

사실, 만화에 있어서 일상이라는 소재는 그다지 새로운 것이 아니다. 소년신문 만화코너에 실렸던 『꺼병이』나 ‘광년이’라는 유행어를 만들어내며 인기몰이를 한 김미영의 『야! 이노마』와 같은 명랑만화를 비롯해서, 특별한 클라이막스 없이 캐릭터들이 일상적으로 생활하는 이야기들을 그려내는 ‘일상물’ 또는 일본의 ‘일상계’ 장르에 이르기까지, 지금까지 많은 만화들이 일상을 소재로 다루어왔다. 그러나 2000년대 초반, 인터넷 문화와 함께 형성된 일상툰은 이전의 ‘일상물’ 만화들과는 다른 방식으로 일상을 그려내고 있다.

가장 큰 차이점은 일상툰의 주인공이 작가의 상상력을 바탕으로 탄생한 허구적 캐릭터가 아닌 작가 바로 자신이라는 점이다. 주인공이 생활하는 공간은 다름 아닌 작가 자신이 생활하는 현실 세계이며 그려지는 이야기 또한 허구가 섞이지 않은 실화들로 구성된다. 이것은 허구적 세계의 창조된 캐릭터들로 이루어진 명랑만화나 소위 ‘일상물’이나 ‘일상계’로 불리는 만화 장르와도 확연히 구별된다. 또한 온라인에서 독자와 작가가 끊임없이 소통하며 서로 ‘가까운 관계’를 맺는다는 점에서 ‘에세이 만화’나 ‘르포만화’와도 다르다. 실제 인물의 별 일 없이 흘러가는 인생살이를 매주 1~2회씩 몇 년에 걸쳐 실시간으로 연재를 계속하는 방식의 만화가 만화시장의 주류로 편입된 것은 한국에서 찾아볼 수 있는 독특한 현상이라고 보아도 좋을 것이다.

그러나 이러한 의의에도 불구하고 지금까지의 웹툰 연구에서 일상툰을 다룬 연구는 미미한 편이다. 무엇보다 일상툰 장르를 독자적인 분석대상으로 고려한 연구가 거의 이루어지지 않다고 해도 과언은 아니다. 현재까지는 웹툰의 디지털 화면에 최적화된 새로운 만화 연출 기법이나 인터페이스에 주목하는 연구가 대부분이었고, 일상툰에 대해서는 만화사적 접근을 통해 웹툰의 형성 배경을 다루면서 잠시 언급하는 정도에 그치고 있다. 최근 들어 일상툰을 다루는 연구들이 증가하는 추세를 보이고 있으나 스토리 만화와 같은 서사적 분석에 집중되어 기존 출판만화를 분석하는 방법론에서 크게 벗어나지 못하고 있다.

일상툰은 에피소드 형식의 만화 장르로 매 에피소드마다 짧고 완결된 이야기를 담아낸다. 이러한 파편적인 서사양식은 스토리 만화와는 구분되는 것이며, 따라서 스토리 만화를 분석하는 방법론을 일상툰에 적용하였을 때 손실되는 부분이 많다. 구체적으로 말하자면, 서사에 주목하는 것만으로는 일상툰의 형성과 지속 원리를 설명하기에 불충분한 것으로 보인다. 특별한 서사 없이 개인의 일기를 만화로 옮겨놓은 만화가 대중적으로 소비되는 현상을 설명하기 위해서는 우선 일상툰을 구성하고 있는 요소를 파악하는 것이 중요하다고 본다.

이 질문에 답하기 위해서는 먼저, 사람들이 타인의 일상을 하나의 문화상품으로 소비하고 있는 현상에 대해 이해할 필요가 있다. 오늘날 한국 사회에는 다양한 형태의 일상물들이 범람하고 있다. TV 프로그램은 연예인들의 사생활을 예능으로 보여주고, 온라인 공간에서는 개인의 일상이 전시된다. 일상툰 역시 개개인의 일상이 전시되는 이 같은 현상과 긴밀한 관련이 있다고 본다. 탄탄하게 구성된 서사가 아닌 타인이 살아가는 ‘날것의’ 모습 그 자체를 구경하고 즐기는 사회적 현상의 근저에는 우리 시대의 ‘사회적 감정’이 담겨있다고 보기 때문이다.

본 연구는 이 같은 ‘사회적 감정’이 일상툰이 독자적인 장르로 자리매김하게 된 동인이었다고 보고 일상툰에 재현되는 ‘감정’의 문제를 다룬다. 작품 속의 주인공과 비슷한 삶을 살아가고 있다는데서 비롯되는 ‘공감’과 그들의 사적인 이야기를 공유함으로써 축적되는 ‘친밀감’은 일상툰의 초기부터 현재에 이르기까지 장르 전체를 지탱하는 근간이자 원동력이라고 해도 과언이 아니다. 즉, 일상툰은 작품을 통해 감정을 소비하는 장르라고 할 수 있는 것

이다. 또한, 일상툰의 작가 차원에서도 감정은 중요하다. 감정이 하나의 소비 대상이 되면서 사생활을 만화로 만들어내는 작가들에게는 감정 관리의 문제가 부상하기 때문이다. 일상툰 작품이 장기적으로 유지되려면 만화 속에 등장하는 캐릭터 ‘나’와 현실의 자기 자신 사이에 적절한 거리를 유지하고 작품에 그려내는 이야기를 스스로의 감정을 관리하고 규율화해야 하는 것이다. 그렇기 때문에 작가는 실생활과 작품 사이에서 발생하는 괴리를 경험하기도 하고, 이 문제를 극복하지 못할 경우에는 작품이 끝을 맺게 되는 등 작품 자체가 종결되어버리기도 한다. 이것은 감정이 일상툰을 이루는 핵심 요소 중 하나라는 점을 설명하는 것이라고 볼 수 있다. 따라서 일상툰이라는 현상을 이해하기 위해서는 다양한 형태로 잠재되어 있는 감정의 문제를 해명해야 할 필요가 있다고 본다.

이상의 문제의식에서 출발하여 본 연구는 다음과 같은 연구 목표를 설정하고 분석을 진행한다. 첫째, 일상툰에 표상되는 감정의 구조의 변화 양상을 추적한다. 이를 위해 일상툰에 재현되는 감정 구조를 분석한다. 특정 시기의 일상툰에는 그 시기를 대표하여 공통으로 등장하는 감정들이 있다. 본 연구는 이와 같이 특정 시기에 나타나는 감정 요소를 밝힌다. 이것을 토대로 하여 일상툰에 재현되는 감정이 시대에 따라 어떻게 변화하는지 그 양상을 추적한다.

둘째, 세대에 따라 변동하는 감정구조의 추동 요인을 찾는다. 구체적으로는, 감정구조의 변동에 얽혀 있는 사회 변동과 행위 주체, 일상툰 생태계, 그리고 의미 변동이라는 네 가지 차원에서 고찰한다. 감정구조는 사회적 여러 조건들과 긴밀한 관계를 맺으며 구성되는 ‘사회적 산물’이며, 따라서 텍스트는 그것에 관여하는 차원들이 긴밀하게 얽혀있다. 본고는 먼저 일상툰의 감정구조가 형성된 사회적 배경을 서술하고, 실제 일상툰을 생산·소비하는 작가와 독자들이 선호하는 서사 경향을 밝힌다. 그리고 그것을 바탕으로 일상툰 감정구조의 변동을 일상툰 생태계의 변동과 관련지어 설명한다. 마지막으로 이러한 요인들을 바탕으로 일상툰의 의미가 어떻게 변화하였는지 고찰하는 것을 목표로 한다.

마지막으로, 현재의 일상툰에서 특정 감정구조가 재현되고 소비되는 현상의 의미를 고찰한다. 일상툰은 작가와 독자가 끊임없는 상호작용을 통해 구성하는 공간이라 할 수 있으며, 또한 일상툰에 그려지는 이야기들은 상호작

용이 이루어지는 공간에서 행위자를 잇는 매개물, 혹은 충전물으로써 기능한다. 따라서 일상툰은 작가와 독자가 서로 원하는 일상의 이야기가 만나는 지점에서 구성되는 것이라 할 수 있다. 이 ‘교집합’에 형성되는 감정구조가 지속적으로 재생산되는 현상의 의미를 파악하는 것이 본 연구의 목표이다.

2. 분석 대상

본 연구는 2000년 초부터 2015년 현재까지 연재된 일상툰 작품을 대상으로 분석을 진행한다. 일상툰은 웹툰 플랫폼이 정비된 시기를 기점으로 크게 두 가지로 유형화할 수 있다. 2000년 전후 개인 홈페이지를 중심으로 등장한 1세대 일상툰과, 2006년 전후에 포털 사이트 등 웹툰 플랫폼을 통해 공개된 2세대 일상툰이다. 2006년을 분기점으로 설정한 것은 이 시기에 일상툰 시스템에 두드러진 변화가 나타났기 때문이다.

2000년대 초반, 다음과 네이버를 필두로 여러 포털 사이트가 웹툰 서비스를 시작하면서 웹툰의 대중화가 본격화되었다. 그와 함께 개인 홈페이지에서 연재되었던 일상툰은 웹툰 플랫폼이 정비되면서부터 점차로 웹툰 플랫폼으로 흡수되었다. 가장 큰 변화는 일상툰 신규 작품의 연재 개시 방식에서 나타났다. 2005년 무렵까지 일상툰은, 개인 홈페이지에서 연재를 시작한 다음 인기가 상승하게 되면 포털 사이트로 자리를 옮겨 연재를 재개하는 과정을 통해 웹툰 플랫폼으로 편입되었다. 그러나 다음과 네이버에서 ‘도전 만화가’나 ‘나도 만화가’와 같이 아마추어 만화가들이 자유롭게 작품을 공개할 수 있는 서비스가 활성화되면서 일상툰 연재를 지망하는 아마추어 작가들이 포털 사이트로 모여들었다. 포털 사이트는 아마추어 만화 코너와 연계하여 독자들의 주목을 받는 작품을 정식 연재 작품으로 채용하였다. 신인 작가를 육성하는 역할을 담당해 온 개인 홈페이지의 역할이 대폭 축소된 것이다. 즉, 2006년은 일상툰의 공간이 개인 홈페이지에서 웹툰 플랫폼으로 완전히 이행한 시기라고 할 수 있으며, 일상툰의 세대 교체를 이루어 낸 시기라고 할 수 있다.

1세대 일상툰은 단행본으로 출간된 작품을 기준으로 한정한다. 1세대 일상

툰 중 현재 확보 가능한 작품이 단행본으로 출간된 일상툰으로 제한되어 있는 것이 첫 번째 이유이다. 2000년 전후 일상툰 작품들은 대부분 개인 홈페이지를 통해 공개되었다. 그러나 당시에 일상툰을 연재하던 홈페이지는 현재 대부분 폐쇄되었고, 아직 홈페이지가 남아있는 경우라 하더라도 예전의 연재 작품은 열람할 수 없는 상태이다. 이렇듯 1세대 일상툰 작품을 열람하는 것이 불가능한 상황에서 단행본으로 출간된 작품은 당시 연재되었던 에피소드를 확인할 수 있는 거의 유일한 도구라고 할 수 있다. 둘째, 초기 일상툰에 있어서 단행본 출간은 만화작품으로써의 정당성을 부여하는 장치였기 때문이다. 1990년대 후반, 누구나가 쉽게 홈페이지를 개설하고 자유롭게 콘텐츠를 생산하여 게시할 수 있는 환경이 조성되면서 많은 사람들이 직접 제작한 이미지, 텍스트 등을 인터넷 공간에 공개하였다. 일상툰은 다양한 개인 창작물의 일종이었으며 많은 사람들이 일기를 만화로 그려 인터넷 게시판과 개인 홈페이지에 게시하였다. 그 중에서 인터넷 커뮤니티를 통해 입소문을 타고 유명세를 탄 작품들은 단행본으로 출간되고 캐릭터 상품이 출시되는 등 자체적인 수익 모델을 발전시키면서 만화 시장으로 편입되었다. 이러한 상업화는 일상툰 작가들이 아마추어의 영역을 벗어나 프로 만화가로 진출하는 등용문의 역할을 하기도 했다. 단행본 출간은 1세대 일상툰 작품의 인기 척도이자 프로 만화가의 지위를 획득하는 조건 중 하나였던 것이다. 따라서, 1세대 일상툰의 분석은 개인 홈페이지에서 공개된 작품 중 단행본으로 정식 출간을 한 작품들을 대상으로 진행할 것이다.

2세대 일상툰 작품은 포털 사이트와 웹툰 전문사이트 등 웹툰 플랫폼에서 1년 이상 장기 연재 중이거나, 연재했던 작품을 대상으로 한다. 개인 홈페이지에서 연재 중인 작품은 대상에서 제외하며, 2006년을 전후로 하여 웹툰 플랫폼에서 공개된 작품으로 한정하여 분석을 진행한다.

또한 분석대상을 1세대와 2세대 일상툰 모두 다음과 같은 조건을 충족시키는 작품으로 제한한다. 첫째, 1인칭 자전적 성격을 띤 작품으로 주인공이 작가 본인과 동일시되는 작품이 분석 대상에 해당한다. 이것은 일상툰의 가장 핵심적인 조건으로, 일상을 소재로 한 만화일지라도 허구적인 캐릭터가 등장하는 경우에는 분석 대상이 될 수 없다. 둘째, 잡지나 단행본 등 출판물이 아닌 인터넷 사이트를 통해 공개된 작품이다. 인터넷 댓글 등 소통 수단을 통해 작가와 독자 사이에 이루어지는 활발한 피드백이야말로 일상툰의

중요한 요소이기 때문이다. 셋째, 극화체가 아닌 2~4등신의 만화적 데포르메가 가해진 캐릭터가 등장하는 작품으로 한정한다. 일상툰 캐릭터의 단순한 인물묘사와 카툰화는 독자를 캐릭터에 감정이입 시키고 개인의 이야기(message) 자체에 집중하도록 만든다(스콧 맥클라우드, 2008; 류철균·이지영, 2013: 131-2). 이상의 조건을 충족하는 분석 대상을 1세대와 2세대로 나누어 제시하면 다음과 같다.

1세대에 해당하는 분석대상은 아래 <표 1>에 나타난 바와 같이 권윤주의 『스노우캣』, 정철연의 『마린블루스』, 정헌재의 『포엠툰』 세 작품이다.

<표 1> 1세대 일상툰 분석 대상

제목	작가	내용 ³⁾	연재기간	연재사이트
스노우캣 다이어리	권윤주	홈페이지에서 일상의 소소함과 관계에 대한 생각, 삶에서 느끼는 다양한 감정들을 소심하지만 사랑스러운 고양이 스노우캣을 통해 표현한다.(후략)	2000~2001	개인 홈페이지
마린 블루스	정철연	작가의 자작 캐릭터 성계군과 그 친구들이 일상에서 겪는 유쾌하고도 솔직한 이야기를 만날 수 있다.	2001~2007	개인 홈페이지
포엠툰	정헌재	사랑을 이야기하는 방법은 여러가지다. 잔뜩 긴장하고 손을 잡는 것도 말없이 상대를 향해 웃어보이는 것도, 혹은 한바닥 가득 구구절절 편지를 쓰는 것도 사랑을 표현하는 다양한 방식의 하나. 실연의 아픔을 안고 사는 스물 일곱 살의 청년은 그 중에서도 짧은 글과 그림을 택했다. 여기에 네티즌의 답글이 더해진다.	2002~	개인 홈페이지

3) 인터넷 서점 알라딘(<http://www.aladin.co.kr>) 제공.

2세대 해당하는 분석대상은 <표 2>에 제시된 바와 같이 서나래의 『낮이 사는 이야기』, 정철연의 『마조 앤 새디』, 남지은·김인호의 『패밀리 사이즈』, 김진의 생활툰 시리즈, 나유진의 『일상날개짓』, 지현이의 『즐거 우리 우리네 인생』 등 6종의 작품이다.

<표 2> 2세대 일상툰 분석 대상

제목	작가	내용(사이트 정보)	연재 기간	연재 사이트
늑이 사는 이야기	서나래	아침에 일어나면 열 두시 내 방은 예전부터 쓰레기. 늑 가 족이 살아가는 시시콜콜한 이야 기!	2004 ~2015	네이버
마조 앤 새디	정철연	부부가 된 <마린블루스> ‘성게 커 플’의 웃음 만발, 공감 백배 리얼 스토리 일하는 아내 새디, 살림 잘하는 남편 마조의 달콤 살벌한 리얼 라 이프(교보문고 제공)	2010 ~2014	인텔 &PC 카툰란
패밀리 사이즈	남지은/ 김인호	삼형제와 이제막 태어난 막내딸까 지! 결혼 십 년 차에 가족의 규모(패 밀리 사이즈)가 부쩍 커진 한 만 화가 부부의 육아와 삶 이야기	2014 ~연재중	네이버
나이스 진타임	김진	기름기를 쏙 뺀 저지방 저칼로리 만화를지향하는 그녀는 나이스 진~ 오늘도 나이스진과 함께 행복한 하루를~	2008 ~2010	네이버
오늘 밤은 어둠이 무서워요		뜻하지 않은 시기, 어쩌다 시작된 김진의 독립생활. 그녀의 자취생활과 그녀의 연애 이야기.	2014 ~2015	
일상날개짓	나유진	싱글맘 꼬꼬댁씨와 그의 아들 아 기새가 살아가는 투닥투닥 성장스 토리!	2008 ~2013	네이버
즐거우리 우리네 인생	현이씨	남의 이야기도 충분히 재미있다. 비슷하지만 조금은 달라서 즐거운 우리 인생들. 알고 보면 우리 인생이 그리 평범 하진 않다. 알고 보면 꽤나 웃기고 즐거운 우 리 가족의 인생.	2013 ~2015	올레 마켓 웹툰

3. 연구 방법

본 연구는 만화 텍스트를 중심으로 분석을 실시하고 보조 자료로 일상툰 작가의 인터뷰 자료와 인터넷 게시글을 활용한다. 텍스트는 작가와 독자가 상호간의 끊임없는 상호작용을 통해 이미지가 재현되는 공간이다. 텍스트 분석을 통해 일상툰 속에 재현된 감정을 읽을 수 있으리라고 본다. 텍스트 분석의 대상은 웹툰 사이트에 공개된 일상툰 작품을 대상으로 실시한다. 또한, 인터뷰 자료와 인터넷 게시글은 작가와 독자가 일상툰을 의미화하는 방식을 살펴보기 위해 보조 자료로 활용한다. 인터뷰 자료의 경우 연구 계획 단계에서는 일상툰 작가를 직접 방문하여 면담을 실시하는 것을 목표로 하였으나 대상자 확보가 충분히 이루어지지 않았기 때문에 반구조화된 질문지를 바탕으로 한 개별 면담과 함께⁴⁾, 각종 매체를 통해 공개된 인터뷰를 활용한다. 인터넷 게시글은 일상툰 독자 블로그의 작품에 대한 감상 및 의견을 포함하는 공개 게시글을 보조적으로 활용하여 분석을 진행한다.

1) 텍스트 분석

일상툰은 독자와의 끊임없는 대화를 통해 성립하는 ‘소통형 웹툰’이다. 일상툰은 댓글과 SNS를 통해 독자와 작가가 소통하면서 이야기가 완성되어 간다. 따라서 일상툰에 나타나는 안정 지향적 ‘일상’의 텍스트는 작가 자신의 삶을 온전히 반영한 것이라기보다는 독자와 작가 간의 일종의 암묵적 합의의를 통해 탄생한 사회적 구성물이라 할 수 있다.

일상툰의 텍스트 분석을 통해 1세대 일상툰과 2세대 일상툰에 재현된 감정의 구조를 분석하고 세대에 따른 감정구조의 변화를 추적한다. 텍스트 분석은 만화 표현학적 방법론을 활용하여 실시한다. 만화 표현학은 만화를 학문적 시각에서 다루기 위한 방법론 중 하나로, 만화의 서사를 포함하여 그 외에도 선과 면, 표현, 연출을 총체적으로 보는 방법론이다. 예를 들어, 만화의 배경과 인물의 표정은 캐릭터의 감정세계와 “내적 상태”를 나타내며,

4) 본 연구는 서울대학교 생명윤리심의위원회의 승인을 받았으며, 모든 면담은 연구 내용에 대한 충분한 설명을 바탕으로 참여자들의 자발적 동의하에 이루어졌다(승인번호: IRB No. 1506/002-013).

(스콧 맥클라우드, 2008), 감정이나 느낌을 형태로 시각화한 만화 기법인 ‘형유(形喩)’⁵⁾ 역시 감정을 읽어낼 수 있는 도구로 활용할 수 있다. 다음은 배경효과 연출이 실제 만화에서 사용되는 예시이다.



<그림 1> 배경효과 연출이 실제 만화에서 사용되는 예시(스콧 맥클라우드, 2008)

<그림 1>에서 확인할 수 있듯이 배경과 형유는 만화에서 특정 상황의 분위기와 인물의 감정을 표현하는데 매우 중요한 역할을 한다. 캐릭터가 충격을 받는 모습을 표현하기 위해 인물을 중심으로 선을 집중시키는 ‘집중선’을 그리거나, 발랄한 분위기를 동글동글한 점묘를 통해 표현하는 등, 배경과 형유는 다양한 표현주의적 기법을 통해 작품을 이루는 감정들을 효과적으로 나타낸다.

다음은 작품의 감정, 분위기를 효과적으로 나타내기 위해 제작된 만화 창작 상품인 스크린톤의 예시이다.

5) 형유(形喩): 나즈메 후사노스케에 의해 정의된 개념으로, 형태를 비유한 만화 기호를 가리킨다 (권경민, 2013: 26).

<표 3> 감정, 분위기를 나타내는 스크린톤의 예시
(출처: 만화용품 전문점 델리타샵)

			
발랄함	따스함	스산함	좌절, 혼란

<표 3>에 덧붙인 스크린톤의 설명은 어디까지나 예시이며 작가에 따라 활용하는 방식은 다르다. 하지만 일반적으로 앞의 두 개는 밝음과 따스함과 같은 긍정적인 분위기를 표현하고 뒤의 두 개는 어둡고 음산하며 좌절감과 같은 부정적인 분위기를 표현한다. 웹툰에서도 역시 이러한 표현기법이 사용되고 있으며, 웹툰에서 사용되는 형유를 살펴봄으로써 일상툰 작품의 바탕을 이루는 분위기와 감정을 알아볼 수 있을 것이다.

이외에도 만화 표현학은 칸의 배치방식이나 지문, 의성어, 의태어, 그리고 서사와 같이 만화를 구성하는 세부 요소들을 복합적으로 살펴봄으로써 만화를 연구하기 위한 “오더메이드의 방법(竹内オサム, 2005: 7)”⁶⁾을 제시한다. 파편적이고 일시적인 일상툰의 이야기를 분석하기 위해서는, 만화표현학적 방법을 통해 작품의 세부를 쪼개어 분석하는 것이 효과적이라고 본다.

2) 인터뷰 자료 및 인터넷 게시물 분석

본 연구는 텍스트 분석을 뒷받침할 수 있는 보조 자료로써 각종 매체를 통해 공개된 기존 인터뷰 자료를 활용한다. 이를 통해 일상툰을 만들어내는 행위자, 즉 만화가들이 자신의 일상생활을 만화로 그리는 행위의 의미화 방식을 살핀다. 구체적으로는 일상툰에 사용되는 소재의 선별이 어떻게 이루

6) 竹内オサム, 2005. 『マンガ表現学入門』, 筑摩書房

어지는지, 일상툰이 자신에게 어떠한 의미를 지니고 있는지, 일상툰을 통해 그려내고 싶은 것은 무엇인지 등을 밝힌다. 이를 통해 오늘날 일상툰에 표상되는 감정의 구조가 어떠한 방식으로 형성되는지를 밝힌다.

이를 위해 네이버, 다음, 올레마켓웹툰에서 일상툰을 연재중인/연재를 한 경험이 있는 5~10인의 일상툰 작가를 대상으로 1시간~2시간 가량 반구조화된 질문지에 따른 면담을 진행하는 것을 계획하였다. 그러나 일상툰 작가에게 직접 접촉하여 면담을 의뢰하였으나 작가들의 바쁜 연재 일정 때문에 서면 인터뷰를 실시한 작가 2인의 면담자료만 확보하였다. 이 2인의 작가 면담 자료와 함께, 기사, 만화관련 웹진 등 다양한 매체를 통해 공개된 기존 작가 인터뷰 자료를 활용한다. 이는 일상툰의 감정구조를 밝히는데 유용한 보조자료가 될 것이다.

인터넷 게시물 분석은 독자들이 일상툰을 의미화하는 방식을 알아보기 위해 실시한다. 인터넷 게시물 분석은 일상툰의 독자들이 자신의 개인 블로그나 홈페이지에서 일상툰에 대한 감상이나 의견을 남긴 글들을 대상으로 한다. 웹툰 페이지에서 제공되는 댓글란은 주로 해당 에피소드에 대한 감상만이 올라오는 경우가 많기 때문에 독자들이 일상툰 자체를 향유하고 소비하는 방식을 살펴보기 위해서는 작품의 밖에서 그들이 소비하는 작품에 대해 어떻게 의미화하고 있는지를 알아볼 필요가 있다. 따라서, 일상툰의 독자들이 개인 블로그, 홈페이지, 커뮤니티 게시물 등에 게시한 감상과 의견, 추천글 등을 통해서 그들이 일상툰을 향유하고 의미화하는 방식을 밝힐 것이다.

II. 선행연구 검토 및 이론적 자원

1. 선행연구 검토

일상툰은 웹툰의 초석을 다지는데 기여한 핵심적인 장르다. 그럼에도 불구하고 지금까지 일상툰은 단독 연구 대상으로 주목받지 못했다. 웹툰이 등장하고 이 새로운 매체의 정체성을 밝히고자 하는 여러 시도들이 있었으나, 대부분 서사 구조를 갖춘 스토리툰에 집중되어 이루어졌다. 일상툰에 대해서

는 웹툰 형성기의 만화 형식 중 하나로 언급될 뿐, 만화학적 관점에서 그것을 심도 있게 다루는 경우는 거의 찾아볼 수 없었다. 그러나 최근 들어 일상툰의 장르적 특성에 주목하는 연구가 점차 늘어나고 있으며 그 서사 구조와 주제 의식 등을 중심으로 연구가 전개되고 있다.

요컨대 지금까지 이루어진 웹툰 연구는 크게 만화사적 접근의 연구와 서사 연구에 집중되어 있었다.

1) 만화사적 접근

웹툰 연구의 두드러진 성과는 만화사적 맥락에서 웹툰을 조망한 것이다. 이는 새롭게 고안된 만화 형식을 규명하고자 하려는 의도와 관련이 깊다.

많은 논자들은 기존 출판 만화와는 확연하게 구분되는 이 새로운 만화 형식을 규명하기 위해 웹툰의 인터페이스와 연출법 그리고 스토리텔링 분석에 주목하였다. 실제로 지금까지의 많은 웹툰 연구들은 스토리 만화에서 나타나는 세로 스크롤에 의한 이미지의 수직적 확장이나(서채환·함재민, 2010)⁷⁾, 인터페이스의 변화에 주목하는 연구가 많았다. 또한, 웹 공간을 통해 공개되는 웹툰의 소통지향성, 다중형식 스토리텔링을 살펴봄으로써 웹툰을 표현학적/미디어적 관점에서 웹툰의 기능의 분석을 시도하거나(이상민, 2009)⁸⁾, 웹툰의 텍스트 분석을 통해 청년문화를 파악하고자 하는 시도도 이루어졌다(김수환, 2011⁹⁾, 이승연·박지훈, 2014).¹⁰⁾

그러나 이와 같은 대부분의 웹툰 연구에서 대상이 되는 것은 강풀, 양영순, 강도하의 뒤를 잇는 서사형식의 ‘스토리툰’이 대부분이며, 정작 웹툰의 초석을 다진 일상툰을 대상으로 하는 연구는 미미한 상황이다. 특히 초기 웹툰 연구의 경우 일상툰은 만화사적 관점에서 웹툰 형성기의 작품군을 설명하면서 부분적으로 언급되는 경우가 많다. 그러나 비록 연구 내에서 작은 비중

7) 서채환·함재민, 2010, “웹툰에서의 공간 표현의 수직적 확장에 대한 연구: 강도하의 <로맨스 킬러>, <큐브릭>을 중심으로”, 『만화애니메이션연구』 20, pp. 63-74.

8) 이상민, 2009, “웹 만화의 매체적 특성과 스토리텔링에 관한 고찰”, 『한국학연구』 30, pp. 237-262.

9) 김수환, 2011, “웹툰에 나타난 세대의 감성구조: 잉여에서 병맛까지”, 『Trans-Humanities』 4(2), pp. 101-123.

10) 이승연·박지훈, 2014, “웹툰이 재현하는 청년문제와 재현방식: <당신과 당신의 도서관>, <목욕의 신>, <무한동력>을 중심으로”, 『스피치와 커뮤니케이션』 23, pp. 209-242.

을 차지하고 있음에도 그 속에서 일상툰의 의의와 일상툰 연구의 가능성을 찾아볼 수 있다는 점에서 의의를 갖는다.

만화사적 연구에서 빼놓을 수 없는 것은 박석환과 박인하, 그리고 김낙호이다. 박석환은 웹툰을 산업적인 차원에서 웹툰의 발전사를 다루면서 ‘에세이툰’ 장르가 형성된 경위를 논한다.¹¹⁾

박석환은 ‘웹툰’이라는 용어는 당시 웹에서 인기를 끌고 있던 플래시 기반의 애니메이션을 가리켜 업계에서 지칭하던 용어였으나 『파페포포 메모리즈』나 『스노우캣』 등, 자전적이고 사색적인 성격의 만화들이 기대 이상의 성과를 달성하게 되면서 웹툰의 카테고리에 편입되었다고 주장한다(박석환, 2009). 박석환은 ‘일상툰’ 또는 ‘생활툰’이라는 단어를 사용하지는 않지만 당시 일상툰과 같이 자기의 시시콜콜한 일상 이야기를 풀어낸 만화일기 형식의 작품군이 ‘에세이툰’, ‘다이어리툰’, ‘일상툰’ 등 다양한 이름으로 불렸던 점으로 미루어 본다면 그의 서술이 일상툰의 형성기를 설명하고 있다고 보아도 좋을 것이다.

박인하 역시 디지털 만화의 역사를 다루는 과정에서 일상툰을 언급한다. 1990년대 초기에 디지털 도구를 이용해 제작되거나 원고를 컴퓨터에 스캔하여 디지털 파일로 변환한 디지털 만화는 출판만화를 컴퓨터로 옮겨놓은 정도에 그쳐 별다른 성과를 내지 못하다가 2000년대 초반에 개인 홈페이지를 통해 공개된 『스노우캣』, 『마린블루스』와 같은 짧은 일기 형식의 만화가 등장한 이후 디지털 만화에 지각변동이 일어났다고 주장한다(박인하, 2011).¹²⁾ 이러한 새로운 형식의 디지털 만화는 만화의 유통/소비를 변화시켰을 뿐만 아니라 창작 측면에서도 많은 변화를 주도하였는데, 가장 큰 변화는 읽기 방식에서 나타났다는 것이다. 그는 심승현은 감성 에세이툰 중 하나인 『파페포포 메모리즈』를 연재하면서 인터넷 게시판의 읽기 방식에 맞추어 만화의 칸을 세로로 길게 배치하였다. 그 이후 강풀의 『순정만화』와 양영순의 『1001』이 이러한 칸 배치 방식을 채택함으로써 이미지가 세로로 길게 연결되는 세로 스크롤 방식이 웹툰에 정착했다고 평가한다(박인하, 2011). 여기서 그가 일상툰을 에세이툰으로 명명하고 있음을 알 수 있

11) 박석환, 2009, “웹툰 산업의 실태와 문제점”, 『디지털콘텐츠와 문화정책』 제 4호, 가톨릭대학교 콘텐츠산업과 문화정책연구소.

12) 박인하, 2011, “한국 디지털 만화의 역사와 발전 방향성 연구”, 『애니메이션연구』 7(2), 한국애니메이션학회, pp. 64-82.

다.

박인하·김낙호는 『한국현대만화사 1945~2009』¹³⁾에서 일상툰이라는 용어를 언급하지는 않지만 2000년대 이후 디지털 만화가 일상생활과 1인칭의 자전적 사색 중심의 서사 경향을 보이고 있는 점을 지적한다. 2000년대 이후에 등장한 자전적 성격을 가진 작품군의 바탕에 외로움과 같은 어두운 정서가 깔려있지만, “그럼에도 그 속에서 일말의 희망을 그려내는 것”이 이 시대 자전적 만화의 특징이라고 보는 것이다(박인하·김낙호, 2010). 그들은 이러한 서사 경향은 2000년대 이후, 매체 환경의 탈중심 다양화, 국제적 교류 확대, 인터넷문화의 대중화와 같은 산업적·사회적 요인들과 관련이 있다고 설명한다(박인하·김낙호, 2010). 이들의 논의는 자전적 만화가 등장할 수 있었던 사회적 조건들을 다룬다는 점에서 의의가 있다고 본다.

이상의 논의를 종합해보면 웹툰 내에서 일상툰이 성장한 맥락과 디지털 만화 창작의 변화를 어떻게 주도했는지가 명확해진다. 웹툰이라는 용어는 지금과 달리 『줄라맨』, 『마시마로』와 같은 플래시 기반의 애니메이션 콘텐츠를 업계에서 부르던 것이었으나 일상툰이 등장한 이후 웹툰의 카테고리에 디지털 만화가 편입되었다. 그러나 플래시 애니메이션의 맥이 끊기면서 웹툰은 디지털 만화 형식을 가리키는 용어로 정착하였다. 웹툰은 기존 출판 만화와는 확연히 구분되는 제작 방식으로 만화 형식에 큰 변화를 이끌었다. 현재 웹툰에서 일반적으로 사용되는 세로 스크롤의 읽기 방식이나, 만화의 기본 요소 중 하나인 ‘칸’을 해체하고 이미지를 나열하는 연출 방법은 일상툰에 의해 제시된 만화 표현 양식이다.

그러나 일상툰은 만화사적으로 접근하는 대부분의 연구는 웹툰의 출발점에 있는 일상툰을 다룰 뿐, 현재의 관점에서 일상툰을 다루는 경우는 찾아볼 수 없다. 최근 들어서 비로소 웹툰 내에서 일상툰이 갖는 의미에 문제의식을 가지고 서사구조와 주제의식에 주목하는 일상툰 연구들이 점진적으로 전개되고 있다.

13) 박인하·김낙호, 2010, 『한국현대만화사 1945~2009』, doobobooks.

2) 서사구조와 주제의식에 관한 연구

웹툰 연구의 또 다른 성과는 비교적 최근에 일상툰, 생활툰 등 자기재현적 웹툰의 학문적 연구의 영역에서 나타나고 있는 서사구조와 주제의식에 관한 연구이다. 이들 연구는 일상툰의 만화사적 의의에 대한 관심을 발전시켜 일상툰을 정의하고 서사적 특징과 함의를 밝힌다.

한혜원·김유나의 연구는 일상툰의 형식적 특성을 규명하고자 한다는 점에서 중요하다. 그들은 웹툰을 크게 형식적 특성에 따라 ‘에피소드 형식’과 ‘스토리 형식’으로, 내용적 특성에 따라 ‘자기반영적 캐릭터’가 등장하는 경우와 ‘허구적 캐릭터’가 등장하는 경우로 구분한 후, 이것을 또 다시 주인공 캐릭터의 특성에 따라 ‘일상툰’, ‘에세이툰’, ‘장르툰’, ‘판타지툰’의 네 가지로 유형화하고 있다. 이들의 특징은 그동안의 연구자들과 달리 일상툰을 “에피소드 형식의 웹툰 중에서도 작가를 반영한 아이러니적 인물이 일상적 배경에서 겪은 체험적 사건을 다룬 웹툰”으로 규정함으로써 에세이툰과 분명하게 구분하고 있다는 데 있다(한혜원·김유나, 2013).¹⁴⁾ 그들에게 일상툰은 일상을 사건의 단위로 추출하여 그것을 극화하거나 희화화함으로써 서사적 미학을 구축하는 것이다. 특징적인 것은 이미지 표현과 서사적 의미를 의도적으로 불일치시키면서 특유의 아이러니가 발생한다는 것이다. 한혜원·김유나의 연구는 이 아이러니야말로 기존의 출판만화와 웹툰을 구분하는 특징이며, 현대사회의 아이러니와 연결되면서 독자들로 하여금 웃음과 공감을 증폭시킨다고 서술한다(한혜원·김유나, 2013). 이들의 연구는 일상툰 서사 분석의 정교화를 시도했다는 점에서 중요하다고 본다.

류철균·이지영의 연구는 디지털 패러다임 속에서 전개되는 새로운 서사체에서 개인은 공적 이데올로기의 틀에서 벗어나 개성적인 ‘나’를 구성하고, 독자들은 ‘익명의 개인(Anybody)’에서 ‘표출적 개인(Somebody)’로 변모한다는 점을 보여준다. 이것이 디지털 시대의 ‘작은 이야기’의 담론을 바탕으로 성장한 새로운 서사체이며, 웹툰 뿐 아니라 한국 사회 서사 문화의 전반에서 확인할 수 있는 현상이라고 그들은 결론짓는다(류철균·이지영, 2013).¹⁵⁾

14) 한혜원·김유나, 2013, “한국 웹툰의 아이러니 연구”, 『만화애니메이션연구』 33, 한국만화애니메이션학회, pp. 469-502.

류철균·이지영의 연구는 ‘일상의 분리’와 ‘공멸의 문제’라는 일상툰의 독특한 성격을 다루었다는 점에서 의의가 있다. ‘일상의 분리’란 자기 재현적 웹툰 내에서의 ‘나’는 어디까지나 비정치적인 인물로서 공적 담론은 일상툰 내부가 아닌 외부의 특정 공간에서 전개되는 것을 의미한다. 또한 사적인 이야기를 노출하는 과정에서 표현과 실증이 융화되지 못하고 서로간의 간극이 심화될 때, 일상툰은 이야기를 계속하지 못하고 뜻하지 않는 종결을 맞이하게 되는데 류철균·이지영은 이것을 ‘공멸의 문제’라고 칭한다. 연인과의 일상을 그리는 작품에서는 연인과의 이별, 결혼의 파국, 사생활이 노출되는 탓에 발생하는 사생활 침해의 문제 등의 문제들이 주로 일상툰의 ‘공멸’에 관여한다는 것이다(류철균·이지영, 2013). 이들이 제기한 ‘일상의 분리’와 ‘공멸의 문제’는 일상툰 장르에 특징적으로 나타나는 문제로 지금까지 서사에 집중되어있던 일상툰 연구에 새로운 관점을 제시한다는 점에서 중요하다고 본다.

류철균·이지영은 또한 일상툰에 대한 관심을 발전시켜 「형성기 한국 웹툰의 장르적 특질 연구」¹⁵⁾에서 일상툰의 서사적 의사소통 모델을 제시한다. 문학 이론에 따르면 작가와 화자는 서로 혼동되지 않는 것이 필수적이거나, 디지털 서사체에 입각한 일상툰은 작가를 반영한 캐릭터를 통해 내포 작가가 확대되고 이를 통해 작가와 독자 간의 소통이 가능해진다.

또한 류철균·이지영은 웹툰의 출현 양상을 만화의 선형적인 발전이라고 보는 기존의 만화 연구 관점에서 탈피하여, ‘개인 미디어’의 담화체에서 찾는다는 점에서 매우 중요한 의미를 지닌다(류철균·이지영, 2014). 구체적으로, 지금까지 웹툰은 그 발생적 기원을 출판만화-디지털 만화-웹툰으로 이어지는 ‘출판만화’의 발전사에서 찾아 왔다. 그러나 형성기 웹툰의 모태가 블로그, 개인 홈페이지와 같은 ‘1인 미디어’에 있다는 것은 이미 많은 웹툰 연구들을 통해서도 밝혀진 자명한 사실이다. 그럼에도 불구하고 웹툰의 발생을 오로지 만화 자체에서만 찾는 것은 일상툰, 나아가 웹툰 자체의 고유한 서사체를 밝히는 데 불균형한 해석을 초래할 우려가 있다(류철균·이지영, 2014). 류철균·이지영의 연구는 일상툰, 그리고 웹툰의 선행담화체를 만화가

15) 류철균·이지영, 2013, “자기 재현적 웹툰의 주제 의식 연구”, 『대중서사연구』 19(2), 대중서사학회, pp. 117-143.

16) 류철균·이지영, 2014, “형성기 한국 웹툰의 장르적 특질 연구”, 『우리문학연구』 44, pp. 567-600.

아닌 ‘1인 미디어’에서 찾고, 만화의 진보라는 관점에서 웹툰을 바라보는 연구들을 비판한다는 점에서 중요하다.

일상툰의 서사에 주목한 연구들은 그 동안 웹툰 연구의 주변부에 머물러있던 일상툰을 논의의 중심으로 이끌고 와 분석을 시도했다는 점에서 의의를 갖는다. 뿐만 아니라 명확한 스토리 라인이 없이 파편적으로 전개되는 일상툰의 서사 양식을 파악하고 주제 의식을 밝혀냄으로써 후속 연구에 방향을 제시하였다.

그러나 이상의 연구들은 몇 가지 한계를 갖는다. 첫째로, 일상툰이 만화적 표현과 이미지로 이야기를 전달하는 이미지 중심의 웹툰임에도 불구하고 이미지 분석에 대한 적극적인 시도가 이루어지지 않았다. 짧은 내러티브에 중점을 두고 있는 만큼, 일상툰 연구는 내러티브와 스토리텔링을 분석하는 것에 그치지 않고 나아가 표현과 이미지의 배열, 만화 기법 등 다양한 요소들을 보다 적극적으로 활용하여 분석할 필요가 있다.

둘째, 일상툰은 스토리툰과 구별되는 파편적이고 독특한 서사구조를 보이고 있음에도, 방법론에 있어서 스토리를 기반으로 하는 서사만화 연구에서 크게 벗어나지 않는다. 그러나 스토리 만화에 적용되는 서사연구로는 파편적으로 그려내는 개인의 일상을 지속적으로 소비하는 현상을 충분히 설명하지 못하고 있는 것으로 보인다. 서사와 주제에 대한 연구가 이루어진 지금 일상툰이라는 장르를 전인하는 핵심 요소를 파악하고 일상툰이라는 현상의 사회적 함의를 밝히는 것이 필요하다.

2. 이론적 자원

1) 감정의 구조(the structure of feelings)

사회적 삶에 있어서 감정은 개인 혹은 집단의 행동에 핵심 변수로 작용한다. 그것은 개개인의 삶과 행위의 원천으로 기능할 뿐 아니라, 공유된 집합적 감정이 형성되었을 때 거대한 사회적 현상을 추동하기도 한다는 사실을 말해주는 것이다. 이러한 중요성에도 불구하고 오랫동안 사회적 행위나 현

상을 합리성을 통해 발견하고자 시도해 온 사회학에 있어서 감정은 비합리적인 것이며 극복되어야 하는 대상으로 다루어져 왔다. 그러나 감정 역시 하나의 사회적 행위이며, 관계적이고 규범적이며 또한 집합적인 사회적 속성을 지니는 바, 사회학에서 다루어야 할 주제임에 틀림없다(박형신·정수남, 2009: 201-206).¹⁷⁾

레이먼드 윌리엄스는 과거의 시체를 통해 표현된 기왕의 문화 및 사회 분석에 대해 비판하면서, ‘지금’ 현재 형성중인 현존재를 파악하기 위한 ‘감정의 구조(structure of feeling)’ 개념을 제시한다. 감정의 구조란 한 시대에 공통하는 감각, 또는 한 시대의 문화를 지칭하는 것으로, “특정한 장소와 시간의 특성”을 체험하는 가운데 사회적 구성원들이 공유하고 있는 생활양식에 대한 감각을 이해하기 위한 용어이다. 그것은 개인이 느끼는 감각이라기 보다는 집단적 감정을 강조하는 용어이며, 일정한 생활양식에 대해 개인이 공통으로 느끼는 감정이라는 점에서 ‘감정의 공동체’를 내포한다(前川 裕, 2010: 102-3; 잭 바바렛, 2009).¹⁸⁾

감정 구조는 꼭 국가 단위의 국민의 감정 뿐 아니라, 어떤 일정한 공간을 공유하는 사람들의 감정을 가리키는 것으로, 동시대의 공통되는 생활양식, 감각 등 일종의 집합적 ‘의식’을 내포한다(前川 裕, 2010: 112). 그것은 공동체 구성원들의 실천적 의식이며 끊임없이 서로 작용하는 현재적인 움직임 속에서 사회적 현상에 깊이 관여한다.

감정 구조는 문화적 ‘세계관’이나 이데올로기와는 구분되는 것으로, 문화를 분석하는 하나의 가설이 될 수 있다(레이먼드 윌리엄스, 2009).¹⁹⁾ 현재 형성중인 또는 형성적인 문화적 존재의 ‘현재’의 현상을 파악하기 위해서는 이미 과거의 완료된 현상으로 환원시키는 분석 보다 현존재의 체험되는 과정을 표현할 수 있는 개념이 필요하다. 윌리엄스는 문화의 분석을 위해 전체적인 삶의 방식에 존재하는 요소들의 관계를 연구하고 이러한 관계들의 복합체인 사회 조직의 본질을 발견하고자 하였다(윌리엄스, 2007: 91).²⁰⁾

17) 박형신·정수남, 2009, “거시적 감정사회학을 위하여”, 『사회와 이론』 15, 한국이론사회학회, pp. 195-234.

18) 前川裕, 2010, “大衆文化研究試論(1)「感情の構造」としての昭和歌謡”, 『Language and culture』(7), 法政大学 言語・文化センター, pp. 101-114.

잭 바바렛, 2009, 『감정과 사회학』 박형신 역, 이학사.

19) 레이먼드 윌리엄스, 2013, 『마르크스주의와 문학』 박만준 역, 지만지.

20) 레이먼드 윌리엄스, 2007, 『기나긴 혁명』 성은애 역, 문학동네.

특히 감정 구조는 이데올로기로 환원시킬 때 손실될 수 있는 현재적이고 정서적인 요소들을 포괄하여 다룰 수 있기 때문에 예술 분석에 적합하다. 예술 작품은 당대의 기록된 문화라고 볼 수 있는데, 이러한 모든 기록물들은 모두 오늘날의 사회적 현상들을 읽어내는데 활용될 수 있다. 예술작품을 분석한다는 것은 결국 사회를 읽는 것과 일맥상통하는 것이며, 한 시대의 시대적 감각, 특정한 경험의 공동체를 찾아내는데 지대한 공헌을 한다는 측면에서 매우 중요하다(윌리엄스, 2007: 91-93). 즉, 문학과 영화, 회화를 비롯하여 오늘날의 웹툰, 그리고 인터넷 공간을 부유하는 수많은 기록들이 오늘날의 감정구조를 파악하는 대상이 될 수 있다는 것이다.

일상툰에서 나타나는 감정의 재현은, 이와 같이 집합적인 성격을 띠고 모습을 드러낸다. 당대의 해당 장르에서 공통적으로 나타나는 감정의 파편들은 사회적 감정구조의 기록으로 보아도 좋을 것이다.

2) 일상의 이중적 성격

일상은 사건과 대비되는 영역에 위치하는 것으로, 매일 반복되고 되풀이되어 때로는 진부하게 느껴지기도 하는 장소이기도 하다. 그럼에도 사람들이 실제로 삶을 영위하는 곳은 바로 이 ‘사건’이 발생하지 않는 일상의 세계이다. 그러나 근대 이후, 사회적·역사적 사건의 탐색에 치중되어온 여러 시도들은 정작 사람들이 삶을 살아가고 행동하는 일상의 영역에 대한 학문적 관심을 차단하는 역할을 했다(박재환&일상성·일상생활 연구회, 1994: 21-27; 2008: 25-27)²¹⁾.

그러나 “정의할 수 없는 것들”의 드러남과 복합성으로 특징지을 수 있는 현대사회에서 종래의 합리성과 이성의 틀에서 사회현상을 설명하고자 하는 시도는 한계에 부딪히게 되었다(Maffesoli, 2007; 김동윤, 2007: 64). 사회학의 연구가 과학적, 객관적 조건을 바탕으로 사회 현상을 설명하는 데 몰두한 나머지 배제되었던 실제적 삶의 영역을 복원하는 것이 일상을 탐구하는 목적이라 할 수 있다(박재환&일상성·일상생활 연구회, 2008: 39-43).

21) 박재환&일상성·일상생활 연구회 편, 1994, “일상생활에 대한 사회학적 조명”, 『일상생활의 사회학』, 한울아카데미.

박재환&일상성·일상생활 연구회, 2008, 『일상생활의 사회학적 이해』, 한울아카데미.

일상은 ‘사건’으로부터 분리된 것이 아니라 ‘사건’의 근간을 만들어내는 공간이다. 매일 되풀이되고 별다른 사건 없이 스쳐지나가는 일상이지만 그 속에 사회적 변혁을 이끌어낼 ‘사건’의 씨앗을 품고 있다. 또한 반대의 경우 역시, ‘사건’이 지속되거나 종결되고 나면 다시 ‘일상’이 되어 사람들의 삶 속에 녹아들게 된다. 따라서 일상은 ‘사건’과 완전히 분리되는 영역에 있는 것이 아니라 서로가 변증법적으로 경험되는 장소라고 할 수 있다(박재환 외, 2008: 26-27).

이와 같이, 일상은 서로 대립항에 있는 요소들이 공존하고 있다는 의미에서 이중적 성격을 내포하고 있다. 이러한 이중적 성격은 일상에 대한 논의에서도 찾아볼 수 있다. 앞서 말했듯, 흔히 사회의 변동을 이끌어내는 ‘사건’과 구별되는 일상은, 큰 변화 없이 매일같이 되풀이되고 반복되는 불변과 안정의 영역으로 개념화 되어왔다. 그러나 이러한 일상 논의의 근저에는 ‘불안’과 같은 이중적 요소가 동전의 양면처럼 공존하고 있다.

앙리 르페브르의 일상생활 연구는 소외에 대한 탐구와 맥을 같이 한다. 일상은 지배계급과 부르주아의 이데올로기가 투영된 수동적인 소외의 공간이다(김동윤, 2007: 66).²²⁾ “생산과 재생산을 위한 투자가 생활 원리가 되는 사회”에서는 “인간으로서 존재하지 않으면 앓을수록 더 많은 것을 소유하게 되는” 경제적 소외가 팽배하게 되는 것이다(박재환, 1994: 34). 르페브르에게 있어서 일상이란 소외의 공간이다. 이렇듯 “식민화된” 일상성은 “혁명적으로 해방되어” 곧 극복되어야 할 상태로 파악되었다(김동윤, 2007: 68).

르페브르의 일상에 대한 비판은 ‘일상의 비참함’과 ‘일상의 위대성’이라는 두 개의 대조적인 그림을 제시한다. 일상의 비참함이란 “지루한 임무들, 모욕적인 일들, 노동계급의 삶, 일상성에 짓눌리는 여성들의 삶”이자 “경제·절제·박탈·억압·욕망 및 비천한 인생의 영역”을 뜻하며, 반면 일상의 위대성은 영원히 지속되는 ‘지속성’의 성격을 가진다. 모든 문화적 생산 활동이 지금 사람들이 영위하는 삶의 장을 끊임없이 재생산하며 유지시킨다(앙리 르페브르, 2005: 95).²³⁾ 이러한 ‘지속성’이야말로 일상을 위대하게 만든다. 르페브르가 제시한 일상의 그림을 보면, 결국 일상은 ‘비참함’과 ‘위대함’이라는 이

22) 김동윤, 2007, “포스트모던 시대의 일상성과 사회적 공간에 대한 상상력: 미셸 마페졸리의 이론을 중심으로”, 『에피스테메』 1, pp. 62-83.

23) 앙리 르페브르, 2005, 『현대세계의 일상성』 박정자 역, 기파랑.

중적 의미를 함께 내포하는 개념이다. 이 대조적인 그림이 서로 얹혀 공존하면서 사람들이 영위하는 일상생활이 완성되는 것이다.

한편 마페줄리의 일상 논의는 ‘비극’과 ‘유희’라는 대립항을 제시한다. 마페줄리는 그림과 게으름에 대한 찬사가 나타나기 시작하는 현대사회에서 삶은 정지된 순간들과 영원한 순간들의 연쇄로 이루어지며, 거기서 최대한의 즐거움을 이끌어내야 한다고 주장한다(미셸 마페줄리, 2010: 13).²⁴⁾ 그의 일상 논의에서 주축을 이루는 키워드 중 하나가 바로 ‘비극’이다. 비극의 시대는 기쁨의 시대이자 열광적인 시간의 시대이며, 즐거움과 삶에 대한 찬가의 시대이기도 하다(마페줄리, 2010: 13).

즉 모든 사물의 덧없음을 의식하거나 유사(quasi) 의식하는 일종의 강렬함은 그것을 최대한으로 그리고 가장 빠르게 지금 여기서 즐기려고 애쓴다. 이때부터 (중략) 드라마틱하고 동질적이며 텅 빈 시간은 체험된 순간들의 불연속, 즉 지속의 불연속에 자리를 내준다. 일상에서의 강박이나 평범한 순간들만이 중요하다(마페줄리, 2010: 76).

비극적이기 때문에 발생하는 이러한 열광 또는 유희적 감정은 그것을 공유하는 사람들로 하여금 서로가 서로를 끌어당기는 “열정적인 끌어당김(attraction passionnée)”을 경험하도록 한다. 마페줄리는 ‘장소성’ 혹은 공간성에 주목하면서 일상의 공간을 도구적 합리성이 큰 힘을 발휘하지 못하는 복잡적이고 중층적인 삶의 공간으로 보았다(김동윤, 2007: 70).²⁵⁾ 이 공간에서 각 개인은 ‘끌어당김’을 자양분으로 하여 친밀한 연대를 구성한다. 이것은 마페줄리가 말하는 ‘신 부족’일 수도 있으며 베네딕트 앤더슨이 말하는 ‘상상의 공동체’가 될 수도 있다. 마페줄리의 주장 역시, ‘비극’과 ‘유희’라는 대립항은 서로 동떨어진 곳에 자리하는 것이 아니라 오히려 서로 맞닿은 불가분의 관계를 유지한다. 유희는 비극에 대한 반응으로 나타나는 것이며, 비극으로부터 사람들을 도피시키고 그 곳에서 “열정적인 끌어당김”을 경험하게 만드는 역할을 한다.

마지막으로, 라리브 데피네(Christian Lalive d'Epinay)는 일상이 두 가지

24) 미셸 마페줄리, 2010, 『영원한 순간』 신지은 역, 이학사.

25) 김동윤, 2007, “포스트모던 시대의 일상성과 사회적 공간에 대한 상상력: 미셸 마페줄리의 이론을 중심으로”, 『에피스테메』 1, pp. 62-83.

유형의 질서가 서로 교차하는 지점에 일상이 존재한다고 말하며 일상의 양면성에 대해 언급한다. 그에 의하면 일상은 서로 상반되는 ‘수면’, ‘밤’, ‘어둠’, ‘무의식’, ‘무질서’, ‘죽음’, ‘위협’과 같은 “사건의 영역”과 ‘깨어 있는 상태’, ‘낮’, ‘밝음’, ‘의식’, ‘질서’, ‘삶’, ‘안전’ 등의 “상궤의 영역”의 서로 뒤섞여 침투하면서 형성되는 것이다(박재환 재인용, 1994: 28).

이러한 논의들에서 공통적으로 드러나는 것은, 일상이란 박재환이 말하는 ‘사건’, 마페줄리의 ‘비극’, 르페브르의 ‘소외’, 라리브 데피네의 “사건의 영역”과 예측 가능하고 반복적으로 되풀이되며 유희적인 영역이 마주한 채 서로 영향을 주고받으며 유지되고 있는 공간이라는 것이다. 오늘날 한국사회에 범람하고 있는 ‘일상’의 사적인 이야기들은 ‘사건의 영역’과 ‘일상의 영역’이 서로 충돌하기도 하고 때로는 분리되기도 하면서 각각의 영역들을 유지하고 있다. 일상툰은 일상이 대중문화의 영역으로 합류되었을 때 두 영역이 충돌하고 분리되는 양상을 명확히 보여준다.

III. 일상툰의 계보

1. 일상툰의 형성배경

1) 종이만화의 위기

한국의 현대만화는 해방 후 다양한 만화잡지들의 복창간과 함께 시작되었다. 이후 길거리 좌판을 거쳐 만화방이 등장하면서 만화의 수요층이 확대되었고, 가지각색의 만화잡지가 창간되면서 만화는 아이들의 대표적인 오락거리로 자리매김하였다. 한국만화가 본격적인 성장세를 보이기 시작한 것은 1970년 즈음이다. 이 시기에는 잡지만화 뿐 아니라 스포츠 신문, 소년 신문, 잡지 등 여러 지면을 통해 만화가 공개되었고 장르 또한 다양화되었다. 그 대표적인 장르로 명랑만화와 성인만화를 꼽을 수 있다. 명랑만화와 성인만화는 각각 어린이와 성인을 대상으로 한 대표 만화 장르이다. 명랑만화는 주로 소년신문 지면을 통해 공개되었으며, ‘꺼병이’, ‘코망쇠 형제’와 같은

허구적 캐릭터들의 일상을 회화적으로 풀어낸 것이다(박인하·김낙호, 2010: 106-110). 한편 성인만화는 캐릭터를 실제에 가깝게 그리는 극화체의 그림으로 성인을 겨냥한 만화 장르로, 주로 스포츠 신문에서 연재되었다. 고우영의 『일지매』, 『임격정』 등이 이에 해당한다. 아동만화와 성인만화라는 양극에 위치한 장르가 함께 동시기에 함께 성장한 것은 1970년대에 대폭 강화된 만화출판 규제 조치에 대한 반작용으로 일어난 것으로 볼 수 있다(박인하·김낙호, 2010: 92). 그러나 이 시기에 만화는 성인을 독자로 포섭하면서 독자의 연령층을 확대하는데 기여했고, 이로써 1980년대 한국 만화의 전성기로 이어지는 초석을 마련하였다.

1980년대에는 한국 만화 생산 시스템에 커다란 변화가 나타나고 그와 함께 다양한 독자층을 대상으로 한 풍부한 만화 콘텐츠가 마련되었다. 우선 이현세, 허영만과 같은 대형 작가들이 잇따라 흥행작품을 발표하면서 만화가 하나의 신드롬이 되는 일이 일어나기도 하였다. 만화가 어린아이들의 전유물로 여겨지던 인식에 변화가 나타나기 시작한 것도 바로 1980년대부터이다. 1970년대에 이루어진 성인만화의 성장과 함께 만화는 다양한 연령대의 독자층을 포섭하였고, 성인이 만화를 보는 것에 대한 부정적인 인식이 변화하기 시작하였다. 또한 이 시기에는 여성만화 또한 크게 약진하면서 1990년대 순정만화 전성시대의 토양을 마련하였다. 사전검열과 자기검열로 몰락의 길을 걸었던 이전의 순정만화와 달리, 1980년대의 순정만화는 여학생들의 대상으로 하여 순정(純情)이라는 단어로 차마 정의할 수 없을 정도로 다양한 서사를 담아냄으로써 크게 성장하였다(박인하·김낙호, 2010: 136-142).

1980년대의 또 다른 중요한 변화는 만화 생산 시스템에서도 나타났다. 먼저, 『보물섬』, 『르네상스』와 같이 오로지 만화로만 이루어진 만화 전문잡지가 등장하였다. 그 동안 한국 만화계에는 판매용이 아닌 만화방에서 대여하는 것을 목적으로 제작된 대본소 만화가 주류를 이루고 있었다. 그러나 만화 전문잡지가 창간되면서 만화의 소비의 장이 만화방에서 서점으로 변화하였다. 또한 1980년대 후반에는 만화 생산 시스템에 중요한 변화가 있었는데, 바로 일본식 만화 생산 시스템이 도입되었다는 것이다. 일본의 만화 생산은 작가와 편집자가 공동으로 작품을 제작하는 프로듀스 시스템과 잡지 연재분이 일정 분량 모이면 단행본으로 엮어 출간하는 잡지 연재 시스템 하

에서 이루어진다. 이러한 생산 시스템을 적극 도입하면서 한국의 만화 판도가 재편되었다.

체계적인 생산 시스템을 발전시키면서 1990년대를 맞이한 한국만화는 장르의 세분화와 함께 최고의 만화 문화를 꽃피우게 된다. 이 시기에는 소년을 겨냥한 소년만화와 여학생을 주요 독자층으로 상정한 순정만화 장르가 성장하였으며, 그와 함께 액션, 학원물 등 하위 장르의 세분화가 이루어졌다. 청소년들의 공감대와 감수성을 자극하는 소년·순정 만화는 청소년 독자들을 흡수하며 빠르게 성장하였다. 특히 순정만화는 90년대를 대표하는 만화장르라고 할 수 있을 정도로 전성기를 누렸으며, 나예리, 유시진, 천계영과 같은 작가들의 스타일리쉬한 그림과 동세대의 “즉흥적이고 일상적인 문화적 감수성”을 포착한 이야기는 10대들에게 커다란 반향을 일으켰다(박인하·김낙호, 2013: 194-213).

한국만화가 성공 가도를 달리고 있을 무렵, 다른 한 편에서는 일본만화의 대중화가 함께 이루어졌다. 당시의 소년만화 전문 잡지가 이노우에 다케히코의 『슬램덩크』와 토리야마 아키라의 『드래곤볼』 등 일본의 인기 만화를 수입하면서 일본 만화 수입의 문호가 개방된 것이다. 이로써 1990년대의 한국의 만화시장은 어린이 만화와 성인만화는 물론, 소년만화와 순정만화, 일본 수입만화를 유치하면서 다양한 수요층을 만족시킬 수 있는 풍부한 만화 콘텐츠로 ‘만화의 춘추전국시대’를 경험하였다.

그러나 1990년대에 정점을 맞이한 한국만화는 1997년의 외환위기와 함께 몰락의 길로 접어들게 된다. 1990년대 초반에는 1주일에 20만부까지 판매되던 만화잡지의 판매량은 급속도로 줄어들었고, 20세기가 끝날 무렵에는 이미 잡지 판매고가 손익분기점을 넘기지 못할 상황에 이르고 말았다(김승환, 2014; 이현석·박찬우, 2004).²⁶⁾ 외환위기와 함께 찾아온 출판시장의 위축, 급증한 만화 대여점으로 인한 잡지·단행본 판매율의 저하, 불법 스캔만화의 횡행, 청소년 보호법의 시행 등 여러 가지 상황들이 복합적으로 작용하면서 한국 만화시장은 큰 타격을 받았다. 1990년대에 최고의 전성기를 누렸던 많은 만화잡지들이 폐간되었고 연재할 지면을 잃어 생활고에 시달리

26) 김승환, 「다시 ‘만화’...웹툰으로 부활하는 만화시장」, 『세계일보』, 2014년 04월 29일자.

이현석·박찬우, 2004, 「한국 만화의 위기론에 대한 진단과 대안」, 『영챔프』, 대원씨아이 (<http://sioness.egloos.com>).

는 작가들이 절필을 하거나 생계를 위해 어린이 학습만화로 전향하기도 하였다. 한국만화의 전성기는 발돋움을 하던 기간에 비해 너무나도 짧은 부흥을 누리고 빠르게 막을 내렸다. 한동안 위기에서 살아남은 몇 안 되는 잡지와 만화의 재도약을 꿈꾸며 창간한 새로운 잡지가 고군분투하였음에도 불구하고 출판만화계는 장기간의 암흑기를 경험할 수밖에 없었다.

2) 디지털 기술의 발전과 웹툰의 시작

웹툰의 성장은 종이만화의 죽음이자 장기간 침체되어있던 한국 만화산업의 위기 종언을 알리는 것이었다. 한국만화 시장이 장기 불황의 돌파구를 찾기 위해 다양한 기획을 전개하고 있을 때, 만화계의 외곽에서 영역에서 새로운 만화 형식이 태동하고 있었다. 당시 만화계는 만화를 디지털화하는 것을 통해 새로운 만화 시장을 찾기 위한 움직임을 전개하고 있었다. 기존의 출판 만화 형식을 스캔하여 웹 화면으로 옮겨 유료로 서비스하는 웹진 형식의 디지털 만화가 그 대표적인 예이다. 그러나 이러한 방식의 디지털 만화는 결제 방식과 접근성의 문제로 커다란 성과를 거두지 못하였다(박인하·김낙호, 2013: 229).

만화계가 고전을 면치 못하고 있을 무렵 뜻밖의 성과가 만화계의 바깥에서 일어났다. 컴퓨터와 인터넷 보급률의 증가와 함께 디지털 창작 도구들의 개인 소장이 쉬워지면서 인터넷 커뮤니티를 중심으로 ‘아마추어 만화’들이 쏟아져 나오기 시작한 것이다. 이 아마추어 만화의 주체는 프로 만화가를 꿈꾸며 정식 교육을 받은 만화가 지망생도, 사람들에게 엄청난 긴장감과 감동을 줄 만큼의 거대한 서사를 풀어내는 이야기꾼도 아니었다. 그들은 자신이 전달하고 싶은 이야기를 그림으로 그려 표현하고 그것을 통해 익명의 타인들과 소통하고자 하는 인터넷 이용자들이었다. 그 중심에는 간단하고 귀여운 캐릭터로 담담하게 자기가 하루하루 겪었던 일을 만화로 옮겨놓은 ‘일기’가 있었다.

디지털 시대의 도래와 함께 인터넷 커뮤니티와 1인 미디어가 성행하면서 네티즌이 프로슈머(prosumer)로서 직접 콘텐츠를 생산하고 소비하는 문화가 주목을 받기 시작했다. 네티즌들은 제공되는 정보를 일방적으로 수용하고 소비하는 데 그치지 않고 콘텐츠 생산에 직접적으로 가담하는 창조적

주체로서 활동하였다. 그 중 하나가 인터넷 게시판을 통한 만화 콘텐츠의 생산이다. 인터넷 커뮤니티와 1인 미디어의 확산은 누구나가 쉽게 자신의 창작물을 게시하고 그것을 누구나 쉽게 관람할 수 있는 환경을 조성했다. WACOM사의 펜마우스 ‘그라피아어’ 시리즈를 필두로 아마추어용의 디지털 창작 도구들이 비교적 저렴한 가격에 출시된 점도 중요한 요인으로 꼽을 수 있다. 창작도구의 보급으로 인해 창작활동은 더 이상 일부 특수 교육을 받은 이들의 전유물이 아니라 누구나가 가볍게 즐길 수 있는 ‘놀이’가 되었다.

권윤주의 『스노우캣의 혼자놀이』, 정철연의 『마린블루스』는 각각 2000년과 2001년부터 개인 홈페이지를 통해 연재를 시작한 작품으로 초기 웹툰의 대표작으로 꼽힌다. 이들은 자신이 겪었던 일이나 생각, 그 날의 기분과 같이 소소하고 시시콜콜한 일상생활을 일기형식으로 그려서 홈페이지에 게시했다. 이들의 ‘일기’가 각종 인터넷 커뮤니티와 입소문을 통해 알려지기 시작하면서 많은 사람들이 직접 홈페이지 방문하여 고정 독자층을 형성하게 되었다. 이후 많은 이들이 자기 나름대로의 일상을 만화로 그려내었고 귀여운 캐릭터와 동세대적 공감대를 자극하는 이들의 일기는 캐릭터 산업과 단행본 출간으로 이어지며 ‘에세이툰’, ‘다이어리툰’, ‘감성툰’, ‘일상툰’과 같은 시장용어를 형성했다.

이들 작품군의 성공은 만화업계가 예상하지 못한 것이었다. 무엇보다 상기와 같은 일상툰 작품군은 정식 만화연재를 목적으로 한 것이 아니라 자신의 홈페이지에서 타인과 일상적인 이야기를 공유하기 위한 목적이 컸다. 1세대 웹툰 작가 중 하나로 10년째 일상툰을 연재중인 『낮이 사는 이야기』의 작가 서나래 역시 싸이월드 ‘미니홈피’를 통해 다이어리 형식의 만화를 올린 것이 시작이었고, 그 외의 많은 초기 일상툰 작가들 또한 전문적으로 만화를 교육받지 않은 평범한 대학생, 직장인, 또는 취업 준비생들이었다.

인터넷 커뮤니티를 통해 확산된 이들의 만화는 당시 플래시 애니메이션 작품을 포괄하는 ‘웹툰’의 하위 장르로 분류되었다. ‘일상툰’, ‘다이어리툰’과 같이 어미에 ‘툰’이 붙는 명칭 역시 웹툰이라는 용어의 영향을 받은 것으로 보인다. 사이버 공간의 익명 프로슈머들의 주도로 이루어진 이 일기체의 만화 장르는 곧 디지털 만화의 가능성을 보여주면서 많은 플랫폼 벤더들의 이목을 집중시켰다.

웹툰의 본격적인 시작은 2003년에 3월, 포털사이트 다음(DAUM)이 ‘만화

속세상'이라는 만화 코너를 개설하고부터다. 신문만평 등 만화를 모아볼 수 있는 코너로 출범한 '만화속세상'은 같은 해 11월, 강풀의 『순정만화』를 연재하게 되면서 만화계에 웹툰 시대의 시작을 알렸다. 다음해인 2004년에는 포털 사이트 네이버(NAVER)가 웹툰 코너를 개설하고 같은해에 포털 사이트 파란(Paran) 역시 웹툰 서비스를 개시했다. 강풀의 『순정만화』, 양영순 『1001』, 강도하의 『위대한 캣츠비』가 대중적으로 큰 인기를 얻게 되면서 스토리를 중심으로 하는 서사 웹툰이 등장했다.

스토리툰을 필두로 웹툰의 플랫폼이 갖추어진 후 많은 일상툰들이 개인 홈페이지에서 웹툰 전문 페이지로 자리를 옮겨 정식으로 연재를 시작하였다. 기존 홈페이지에서 연재했던 에피소드 중 일부를 포털 사이트로 게시하고, 기존의 연재 분량을 모두 옮기고 난 후에는 포털 사이트에서 새 연재를 재개하는 것이 일반적인 방식이었다. 조석의 『마음의 소리』, 서나래의 『넋이 사는 이야기』, 나유진의 『일상날개짓』 등이 이에 해당한다. 일상툰 작품들은 너무 당연한 탓에 스쳐 지나가버리는 평범한 생활 속에서 이야깃거리를 발견한다. 이러한 장르적 특성으로부터 촌철살인과 같은 한 컷으로 예리하게 우리 사회의 한 단면을 꼬집는 '귀차니즘'²⁷⁾ '차도남'²⁸⁾, '엄친아'²⁹⁾와 같은 유행어를 만들어내기도 하였다. 이후, 스토리툰과 일상툰을 축으로 다양한 하위 장르의 웹툰들이 잇따라 등장하면서 웹툰 시장의 토대가 마련되었다.

웹툰이 대중화됨에 따라 신인 작가들을 기용하기 위한 시스템도 정비되었다. 그것은 도제 시스템, 공모전 시스템과 구별되는 것으로, UCC(User Created Contents)와 같이 누구나 자유롭게 만화를 올리고 직접 독자들의 평가를 받는 방식으로 이루어진다. 네이버의 '도전 만화가', 다음의 '웹툰 리그'가 이에 해당한다. 해당 아마추어 웹툰 게시판에 만화를 게시하면 누구나 만화를 열람할 수 있고 평가하는 것 또한 가능하다. 게시 작품 중 독자들의 호평을 받은 만화는 정식 연재로 승격되어 프로 만화가로 등용된다.

27) 권윤주의 『스노우캣』에서 등장한 말로, “귀찮다”에 “~ism”을 합성한 말이다.

28) 조석 『마음의 소리』에서 등장한 말로, ‘차가운 도시 남자’의 줄임말이다. 정확히는 ‘난 나를 따끔하게 채찍질 할 수 있는 차가운 도시남자...하지만 내 여자에겐 따뜻하겠지...’에서 비롯된 줄임말이다.

29) 워니·심윤수의 『골방환상곡』에서 등장한 말로, 부모님이 모임에 나갔다가 친구의 자식 자랑을 듣고 돌아와서 자녀들에게 한탄조로 비교하는 상황에서 유래한 말이다.

이와 같이 아마추어 만화 작가들을 위한 공간이 마련되면서 일상툰도 자연스럽게 포털 사이트로 흡수되었다. 일상툰 연재를 목표로 하는 작가 지망생들은 이제 개인 홈페이지와 블로그를 이용하기 보다는 웹툰 사이트의 아마추어 게시판을 활용하는 경우가 많다. 이러한 사실들을 통해 웹툰 플랫폼의 등장은 일상툰 공간의 변화를 주도하였다고 볼 수 있다.

2. 일상툰의 의미구조

일상툰 작품 속의 세계에서 무대가 되는 것은 주인공과 그의 주변 인물들의 생활이 이루어지는 장소, 즉 공적 사회와 단절된 ‘작은 이야기’들이 모여드는 장소다. 국가, 역사, 이데올로기, 사회적 이슈 등이 배제된 채 가족, 이성, 친구들과의 관계에서 일어나는 연애, 우정 등 일상의 잡다한 생활 모습들을 투영할 수 있는 생활공간이 일상툰의 배경이 되는 것이다. 이러한 사실은 다음에 제시된 서나래의 『낮이 사는 이야기』 한 장면을 통해서도 알 수 있다.



<그림 2> 『낮이 사는 이야기』 13화 「그들의 노래」 중

<그림 2>에서 『냅이 사는 이야기(이하, 냇이야기)』의 주인공 냇은 가족을 소개하는 랩을 만들어 부른다. 게으른 대학생이 “아침 열 두 시”에 일어나면 어김없이 엄마가 나타나 “방 꼴이 이게 뭐”라며 잔소리를 한다. 방 청소를 하지 않아 쌓인 쓰레기 더미를 가리키며 “내 방은 예전부터 쓰레기”라며 자랑스럽게 소개하는 냇에게, 엄마는 “천하의 게으름뱅이”라며 질책한다.

냅의 랩은 『냅이야기』뿐 아니라 일상툰 전체의 정체성을 나타내는 것이기도 하다. ‘작은 이야기’가 모여드는 일상툰의 무대 위에 올라가는 것은 바로 냇과 같이 늦잠을 자고, 학교에 가고, 식사를 하고, 때로는 청소를 안 해서 방에 쓰레기가 쌓이는, 누구나가 경험하고 공감할 법한 평범한 삶을 사는 이야기이다.

본질에서는 이와 같이 일상툰의 법칙이라고도 할 수 있는 관습화된 이야기 장치를 인물, 세계, 서사의 세 차원으로 분류하고, 이를 통해 일상툰의 의미 구조를 밝힌다.

1) 인물: 사적 사회의 구성원 ‘나’

일상툰에 그려지는 인물은 한국인, 노동자와 같은 사회적 정체성의 표지가 생략되고 사적 사회에서의 정체성을 지닌 개인으로서의 ‘자기’이다(류철균·이지영, 2010: 131). 주인공은 일반적으로 가족의 구성원으로써의 역할을 지닌 ‘나’로 그려진다. 여기서 말하는 가족이란, 현대 도시의 가족상을 뜻하며, 작품 내에는 현대 사회의 다양한 가족상이 나타난다. 1980년대부터 오랜 기간에 걸쳐 한국 사회에서는 아버지와 어머니, 그리고 자녀 두 명으로 이루어진 4인 가구가 일반적인 가족 형태로 자리하고 있었다(이미영, 2013).³⁰⁾

<표 4>를 참조하면, 작품 내에서 그려지는 가족은 일반적으로 3-5인의 부모-자녀로 이루어진 핵가족 형태를 띠고 있다. 이 경우, 조부모, 친족 등은 작품의 주변부에서 일시적으로 등장할 뿐, 주요 등장인물로 등장하는 경우는 거의 없다.

30) 이미영, 2013, 「新가족의 사회·경제학 1, 가족은 변화중 핵가족 줄고 ‘나노가족’ 늘다」, 『G.Economy』, 2013년 06월 28일자 (http://gfeo.or.kr/economy/list_view.php?nID=4577&sbtp=&sgid=&stype=&stext=&curPage).

<표 4> 일상툰에 나타나는 가족 구성과 주인공의 가족 내 역할

작품명	가족 구성	가족 내 정체성
늑이 사는 이야기	5인 가족(아버지, 어머니, 언니, 남동생)⇒2인 가족(남편)	차녀⇒처
나이스 진타임	4인 가족(아버지, 어머니, 오빠)	막내
즐거우리 우리네 인생	3인 가족(아버지, 어머니)	외동딸
패밀리 사이즈	6인가족(4남매 자녀)	부모
마조 앤 새디	2인 가족⇒3인 가족(처, 아들)	남편⇒아버지
일상날개짓	2인 가족(아들)	엄마

『늑이야기』는 초기부터 주인공 ‘늑’의 가족이 작품의 주요 인물로 등장한다. 늑의 가족은 어머니, 아버지 그리고 두 명의 형제가 있는 5인 가족으로, 늑은 3남매 중 둘째다. 시즌 3까지는 5인 가족의 구성원을 중심으로 이야기가 전개되다가 시즌 4부터는 늑이 결혼을 하면서 2인 가족이 된 후의 이야기를 그린다. 『나이스 진타임』의 김진 가족은 4인 가족으로, 연재 당시 미혼의 오빠와 부모님, 그리고 강아지 한 마리와 함께 생활하는 이야기를 그린다. 후속편 『아랫집 시누이』에서는 한 건물에서 같이 생활하는 오빠 부부와의 일화를 만화로 재구성하였다. 남지은·김인호 작가의 『패밀리 사이즈』의 경우는 작가가 가정의 생계 부양자로서 등장하는 작품으로, 4남매의 자녀를 둔 부모로서 육아의 과정을 그린다. 지현이의 『즐거우리 우리네 인생』은 친구와 가족을 소재로 하는 일상툰으로 주인공 ‘현이씨’는 4인 가족의 막내이다.

또한, 개인화의 추세와 더불어 최근 한국 사회에 나타나고 있는 다양한 가족 형태가 일상툰 속에 등장하기도 한다. 가장 흔하게 찾아볼 수 있는 것이 2인으로 이루어진 가족의 형태이다. 현실세계와 똑같이 시간이 흘러가는 일상툰의 세계관 때문에 일상툰은 필연적으로 작가의 성장과 함께 작품 속 주인공 역시 성장하는 진화형의 서사를 갖게 된다. 따라서 작가의 신변에 변화가 생기면 작품 내 주인공의 역할 또한 변하게 된다. 취직, 결혼, 부모님의 귀농 등으로 독립한 작가들이 새 가정을 꾸리게 되면서 2인 가족이 등장하는 것이다. 『늑이야기』는 언니의 결혼, 부모님의 귀촌으로 동생 ‘식’과

함께 생활하다가 2014년에 결혼을 하게 되면서 현재는 배우자, 고양이들과 함께 보내는 생활을 소재로 작품 활동을 하고 있다. 『마조 앤 새디』는 일하는 부인 새디와 주부(主夫) 마조의 일상생활을 그린 작품으로, 부부의 결혼생활을 장기간 연재하다가, 아들 ‘깨비’가 태어난 이후로는 3인 가족의 일상을 그린다. 한편 나유진의 『일상날개짓』은 주인공 싱글맘 주인공이 홀로 아이를 키우는 나날을 진솔하게 만화로 풀어낸다.

또한, 일상툰에서는 가족 외에도 작가와 친밀한 관계를 맺는 인물들이 등장한다. 친구들, 가까운 직장 동료 등이 이에 해당한다. 주인공의 친구들은 빈번하게 만화 속에 등장하여 작가와 시시콜콜한 잡담을 나누기도 하고 우스운 이야기를 나누면서 함께 시간을 보낸다. 그러나 등장인물의 공적 사회에서의 지위, 직함, 위치는 거의 밝혀지지 않으며 밝혀지는 경우가 있더라도 극중에서는 그것이 중요하게 다루어지지 않는다. 사적 사회에서 주인공 ‘나’와 그 외의 등장인물들은 어디까지나 사적 사회 내에서 자신이 위치한 자리에서 부여되는 역할을 수행한다.

2) 세계: 평범하고 안정된 세계

일상툰 장르의 세계는 평범하고 안정된 세계관을 바탕으로 전개된다. 주인공에게 갈등과 비극적 사건은 일어나지 않으며 잔잔한 웃음과 평범한 일화들이 작품 속의 세계를 뒤덮고 있다. 이러한 점에서 보았을 때 일상툰은 출판만화의 한 장르인 명랑만화와 유사한 세계를 공유한다. 명랑만화는 가족, 친구, 학교에서 형성되는 관계를 중심으로 “갈등상황에 대한 보편적 방법으로 파괴적이거나 전복적인 웃음이 아닌 일상성에서 오는 잔잔한 웃음을 유발”한다(박인하, 2012: 54-7). 일상툰의 바탕에 흐르는 것 또한 이러한 일상성과 보편성이며, 서사 또한 안정지향의 서사를 추구한다.

일상툰은 남들이 겪어보지 못했거나 남들과는 조금 다른 경험을 했던 일화들을 개그의 소재로 쓰며 웃음을 유발한다. 그러나 그것은 일정하게 흐르던 스토리에 일시적인 균열을 주고 스토리와는 상관없는 맥락에서 폭발적인 웃음을 유발하거나, 스토리 전반에서 독자들의 예측을 의도적으로 비틀어버림으로써 웃음을 터뜨리게 하지 않는다. 어디까지나 일반적으로 사람들이 경험했을 법한 상황에서, 그리고 일반적인 생활의 범위 안에서 벌어지는 ‘일상

적 웃음'인 것이다.

언제 끊어질지 모르는 팽팽한 긴장감이나 앞으로 다가올 일에 가슴을 졸이는 일들은 일상툰의 세계에서는 존재하지 않는다. 작품 내에서 주인공이 겪는 사건과 갈등 상황은 심각한 위기상황이나 드라마틱한 긴장감을 주는 것이 아니라, 일반적으로 예측할 수 있는 범위 안에서 해소 가능한 것들로 이루어져 있다. 이러한 예측가능성이 안정된 세계를 구축하는 것이다. “가장 인간적 실수를 통해 웃음을 발생”시키는 명랑만화처럼(박인하, 2010: 57),³¹⁾ 일상툰 역시 그 근원에 인간의 보편적인 일상의 모습을 그려내고, 일상적인 상황에서 일어날 법한 상황들을 나열함으로써 작품 속의 세계가 어디까지나 ‘평범한 사람들’의 평범한 생활세계를 중심으로 한다는 것을 알 수 있게 해준다.

3) 서사: 블로그 내러티브

일상툰의 서사를 밝히기 위해서는 그것이 어디에서 시작되었으며, 어떠한 내러티브를 계승하는지를 명확히 할 필요가 있다. 일상툰의 서사는 블로그의 내러티브와 유사한 부분이 많다. 이것은 일상툰이 개인 홈페이지와 블로그를 포함하는 1인 미디어에서 시작되었다는 것과 밀접한 관련이 있다. 일상툰은 개인 홈페이지에서 자기를 표현하기 위한 수단으로써 출발한 만화 형식이다. 따라서 일상툰의 모태는 만화가 아닌 개인 홈페이지, 블로그와 같은 개인지향 커뮤니티에 있다고 볼 수 있다. 일상툰의 뿌리라 할 수 있는 블로그 내러티브 양식을 살펴봄으로써 다른 일상 소재의 만화와 구별되는 일상툰 고유의 서사를 밝힐 수 있으리라고 본다.

블로그의 내러티브는 파편적이고 목적지향적이며, 진행중인 내레이션을 통해 자기를 표현하고 탐구하는 방식으로 구성된다(질 위커 레트버그, 2009: 150-162).³²⁾ 일상툰의 내러티브 역시 이러한 블로그의 내러티브를 따른다. 일상툰의 이야기들은 개별 에피소드가 그 자체로 완결을 맺는 일화들로 이루어진다. 이 파편적인 이야기들은 비록 연속성을 가지지는 않지만 각 일화

31) 박인하, 2012, “한국 명랑만화 장르의 형성과 만화 연구”, 『애니메이션 연구』 8(4), pp.43-61.

32) 질 위커 레트버그, 2009, 『블로깅: 블로그학 개론』 나은경 역, 한국언론재단.

들을 따라가다 보면 그것이 시간의 흐름을 따라 한참 진행되는 이야기를 나열하고 있음을 알 수 있다. 무엇보다 중요한 것은 일상툰의 이러한 서사를 자신에 대해 탐색하고 정립하는 일련의 과정이라고 볼 수 있다는 점이다. 작가 자신을 반영한 주인공 ‘나’를 통해 자신이 경험한 것을 되짚어보고 그것을 만화라는 수단을 이용하여 타인에게 공개한다. 이것은 “자기반영적 도구(레트버그, 2009: 162)”로 기능하는 블로그의 역할을 일상툰이 수행하고 있는 것이라 할 수 있다

종합해보면, 일상툰 서사의 기본을 이루는 것은 ‘평범한 사람들의 이야기’라는 보편성의 감각이다. 일상툰을 통해 평범한 대학생, 평범한 직장인, 평범한 가족을 통해 내가 겪고 있는 일이 나만 겪고 있는 일이 아닌 같은 사회를 사는 많은 이들이 공유하고 있음을 발견한다. “아침에 일어나니 열 두 시, 내 방은 예전부터 쓰레기”라는 주인공의 자조 섞인 노랫가락은 단순히 공감만화의 웃음코드를 넘어 그것을 읽는 사람들이 ‘지금-여기’를 함께 하고 있다는 것을 확인할 수 있는 매개물이 된다.

3. 일상툰 생산과 소비의 동인

일상툰을 통해 작가 개인의 생활이 일종의 문화 상품으로서 소비되는 현상을 이해하기 위해서는 서사 이면에서 장르를 이끌어가는 요소를 찾아낼 필요가 있다. ‘일상계’ 또는 ‘일상물’ 만화처럼 ‘일상’의 이야기들을 소비하는 다양한 방식이 존재함에도 불구하고 실존하는 사람들이 실제로 경험하는 ‘리얼’한 이야기들이 만화로 만들어져서 향유되는 현상의 의미를 파악했을 때 비로소 일상툰을 이해할 수 있으리라고 본다. 이러한 관점에서 보았을 때 감정은 실제 생활이 만화를 통해 재현되고, 그것이 콘텐츠로서 소비되는 현상을 설명할 수 있는 요소가 될 수 있다.

1) 동시대적 ‘공감’과 생활을 공유하는 ‘친밀감’

일상툰을 향유하는 이들에게 있어서 그것은 단순히 다른 사람의 일기를 엿

보는 것 이상의 의미를 지닌다. 누군가와 비슷한 삶을 공유하고 있다는 공감과 그를 통해 타인과 마음을 교류하는 듯한 안도감, 그리고 그로부터 쌓여나가는 친밀감이 일상툰을 이끌어가는 힘이 되는 것이다. 한 화 한 화 주인공이 들려주는 이야기가 차츰 축적되어서 마치 주인공에게 어제 만났던 친구와도 같은 애정이 쌓인다. 그렇기 때문에 사람들은 주인공이 결혼을 한다는 소식에 오랜 친구가 시집 가는 듯한 기분을 느끼거나 육아 일상툰을 보며 마치 자기 자신이 이모나 삼촌이라도 된 것 같은 마음으로 성장해가는 아이들을 지켜보게 되는 것이다.

또한 일상툰은 독자들이 만화를 소비하는 것에 그치지 않고 댓글과 SNS 등 다양한 소통 창구를 통해 작가와 감정적인 교류를 지속한다. 독자들이 작품을 읽고 난 후에 댓글과 메일을 통해 자신의 이야기를 작가에게 직접 들려주는 경우가 많으며, 작가 또한 독자의 이야기를 ‘제보’ 받아 작품 속에 반영하는 일 역시 어렵지 않게 찾아볼 수 있다. 이러한 일련의 행위들은 일상툰의 역할이 서사를 소비하는 것 이외에도 행위자간의 감정 교류에 초점이 맞추어져 있다는 것을 나타내는 것이기도 하다.

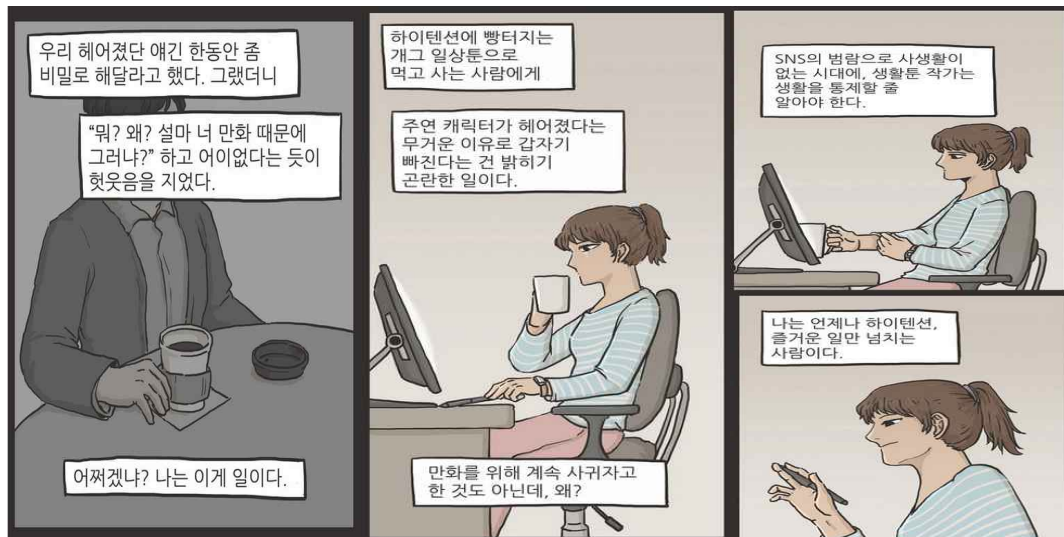
이것은 일상툰이 자기표현과 자기노출을 통해 익명의 타인들과 관계를 맺는 디지털 시대의 상호작용 형식에서 시작되었다는 사실과도 긴밀한 관련이 있다. 사이버 공간에서 이루어지는 상호작용은 신체적 공현존을 바탕으로 하지 않는 만큼, 선택적으로 이루어지는 자기표현과 자기노출을 통해 이루어진다. 또한 타인과 나누는 시시콜콜한 신변잡기식의 일상적인 이야기들을 통해 타인과 같은 장소에 함께 있다는 “공동 공간감(a sense of co-location; 박성복·황하성, 2007)”³³⁾을 경험하게 된다. 개인의 사적인 이야기를 담은 만화 일기, 즉 일상툰은 익명의 공간에서 타인과 함께 하는 시간을 보내기 위한 상호작용의 ‘매개물’로 기능하며 공동 공간감을 형성하고 또한 행위자 간의 정서적 유대를 형성하는 역할을 한다. 즉, 일상툰은 서로의 사적인 이야기를 통해 ‘지금-여기’를 공유하고 “정서적 에너지(emotional energy)”를 고양시키는 매개물로 기능하며, 이것이 만화적 서사와 더불어 일상툰이라는 장르를 이끌어나가는 동력이라 할 수 있다.

33) 박성복·황하성, 2007, “온라인 공간에서의 자기노출, 친밀감, 공동 공간감에 관한 연구”, 『한국언론학보』 51(6), pp. 469-494

2) 사생활 콘텐츠 생산자의 ‘감정관리’

일상툰에서 ‘감정’이 중요한 또 하나의 이유는 자신의 실제 생활을 만화로 그려 대중 앞에 전시하는 작가, 즉 일상툰의 생산자들이 자신의 감정을 의도적으로든 무의식적으로든 ‘관리’하고 있기 때문이다. 일상툰 생산자의 감정 관리는 일상툰의 대중화와 함께 부상하여 줄곧 일상툰의 무대 뒤편에서 이루어져 왔다.

만화에 대한 집착으로 가짜 이미지를 만들어나가다가 스스로 자멸하고 마는 가상의 일상툰 작가의 이야기를 그린 『미쳐 날뛰는 생활툰(이하 미날생)』(Song)³⁴⁾은 일상툰 작가들의 ‘감정 관리’를 잘 보여준다(그림 3).



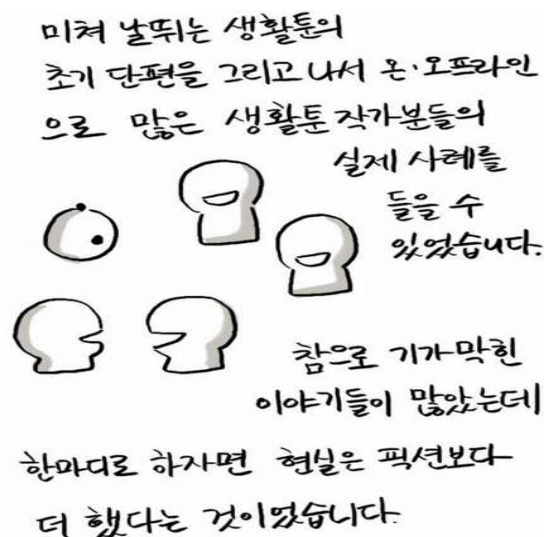
<그림 3> Song, 『미쳐 날뛰는 생활툰』 초기 단편 중 일부³⁵⁾

『미날생』의 주인공 ‘김담’은 여성 게임 유저로 살아가는 자신의 일상을 만화로 그려서 포털 사이트에 연재를 하는 생활툰 작가로, 주요 등장인물은 김담과 그녀의 남자친구, 그리고 가족이다. 그녀는 남자친구와 함께 게임을 즐기는 이야기를 줄곧 만화로 그려왔지만, 결별을 하게 되면서 남자친구의

34) Song, 2014, 『미쳐 날뛰는 생활툰』, NAVER.

35) 해당 만화는 Song작가가 네이버(NAVER)에 정식 연재를 하기 전 아마추어 만화 게시판에 올렸던 초기단편 중 일부이며, 정식 연재로 전환된 이후에는 기본 설정만 같은 다른 내용으로 스토리가 전개되었다.

캐릭터를 더 이상 만화에 등장시킬 수 없게 된다. 그러나 “개그 일상툰”으로 항상 유쾌한 이야기를 그려야 하는 생활툰 작가에게 있어서 이별이라는 무거운 소재는 그리기 곤란한 것이다. 만화 속 자기의 ‘생활’을 유지하기 위해 남자친구에게 “헤어졌단 얘기는 당분간 비밀로 해달라”고 부탁하는 주인공의 모습은 실생활을 만화로 그려내면서 발생할 수 있는 현실과 작품 속 세계 사이의 ‘이율배반’ 또는 괴리감을 잘 나타낸다(그림 3).



<그림 4> 『미쳐 날뛰는 생활툰』 완결 후기

물론 『미날생』의 주인공은 어디까지나 생활툰 작가라는 직업을 가진 허구의 캐릭터이기 때문에 현실을 그대로 반영했다고는 할 수 없다. 그러나 일상툰 작가들이 자신의 사생활을 만화 소재로 활용하여 작품을 만들어내는 이상, 자신이 그리는 캐릭터와 실제 자기 사이에 두어야 하는 적절한 거리에 대해 고뇌하는 김닭의 모습은 실제로 많은 일상툰 작가들의 공감을 얻는다. 실제로 『미날생』의 작가 song은 완결 후기에서 “생활툰 작가 분들의 실제 사례”를 들어보면, “온갖 눈물나는 일을 겪은 날에도 눈물을 삼키고 모니터 앞에 앉아 사람들을 웃기는 만화”를 그리는 경우가 많다고 글을 남긴 바 있다(그림 4). <그림 3>의 ‘김닭’의 내레이션처럼, “언제나 하이텐션, 즐거운 일만 넘치는 사람”이어야 하는 일상툰의 작가들에게 있어서 만화에 그려낼 실생활의 이야기들을 선별하고 정제하는 감정의 ‘관리’는 작품을 계속 이어가기 위해 필연적인 것이라 할 수 있다.

일상툰에서 관리되는 감정은 작품에 직접적으로 영향을 주면서 재현되는 이야기에 영향을 준다. 감정이 어떻게 관리되는가에 따라 작품에 표상되는 감정구조 역시 변화한다. 연인과의 이별, 가족의 위기 등 만약 만화 속 캐릭터 간의 관계를 더 이상 유지할 수 없을 정도로 현실과 재현 사이의 균형이 무너져버리면 결국 일상툰은 파국을 맞이하게 된다. 그렇기 때문에 일상툰을 분석함에 있어서 감정에 주목하는 것은 결국 일상툰의 서사와 세계관을 움직이는 근원을 탐구하는 것에 상응한다고 볼 수 있다.

이상의 논의를 종합해보면, 일상툰에서 감정은 타인과 삶을 공유한다는 ‘친밀감’과 ‘지금-여기’를 함께 공유하는 이들과의 ‘교감’이 소비되고 있다는 점, 또한 작가들에 의해 이루어지는 감정 관리에 의해 작품의 세계관과 방향을 결정된다는 점에서 중요하다. 이러한 점으로 미루어보았을 때 일상툰은 집합 감정의 문화적 산물이라고 볼 수 있다.

IV. 일상툰의 감정구조 변화

일상툰은 형성 초기부터 줄곧 작가 개인의 이야기를 중심으로 한 짧은 호흡의 에피소드형 만화 형식을 유지해 왔다. 주목해야 할 것은, 일상의 재현은 초기부터 현재까지 줄곧 유사한 방식을 유지하고 있지만 감정의 재현에 있어서는 초기와 현재가 서로 다른 양상을 띠고 있다는 점이다.

본 장은 1세대와 2세대에 상이하게 나타나는 감정의 구조를 각각 ‘우울’과 ‘명랑’으로 명명하고 감정구조가 변화하는 양상을 추적한다. 여기서 말하는 감정구조란, 한 세대에 공통적으로 나타나는 감정 요소들의 복합체를 지칭하는 것이다. 본 연구는 각 세대에 나타나는 ‘우울’과 ‘명랑’을 각각을 이루는 하위의 감정 요소로 이루어진 복합체로써 다루고, 그 감정 요소들을 분류하는 방식으로 분석을 진행한다. 마지막으로 객관적 지표를 통해 감정 구조가 어떻게 변화하였는지 확인해볼 것이다.

1. 감정구조의 변화: ‘우울’에서 ‘명랑’으로

본고가 다루는 ‘우울’과 ‘명랑’이란 여러 감정들이 만나는 지점에 형성된 감정 요소들의 복합체이다. 따라서 그 하위 감정들을 밝히는 것을 통해 각 세대에 공통적으로 나타나는 감정의 구조를 파악하는 것이 가능하다. 만화의 경우, 감정은 언어가 아닌 수많은 만화적 기호를 통해 독자들에게 감정을 전달한다. 그렇기 때문에 만화를 통해 감정을 읽어내기 위해서는 기호를 통해 느껴지는 감정을 명사화 하는 과정이 필요하다.

따라서 분석에 앞서, 1세대와 2세대 일상툰의 감정구조를 파악하기 위해 감정에 대한 기왕의 논의를 참조하여 문화적 산물을 탐구하는데 적합한 감정 명사를 조작한다. 이를 위해 본고는 김동규, 최문규, 김홍중의 근대성의 ‘우울감’ 논의와 만화 영역의 ‘명랑’ 논의를 참조하여 각 감정을 이루고 있는 하위 감정의 명사를 정리한다.

먼저, ‘우울’을 이루는 감정 요소는 근대의 멜랑콜리에 대한 논의로부터 찾아볼 수 있다. 멜랑콜리의 어원은 체액 병리학으로부터 비롯된 것으로, 인간에게 발견되는 ‘다혈질(sanguine)’, ‘담즙질(choleric)’, ‘우울질(melancholic)’, ‘점액질(phlegmatic)’의 네 가지 체질 중 ‘우울질’이 우세하게 나타나는 병리적 현상을 가리킨다(최문규, 2013: 252-3)³⁶⁾. 김홍중은 권태, 슬픔, 무기력, 멜랑콜리, 허무감, 공허와 같은 ‘우울질’의 감정형식을 “공포, 불운, 근심, 슬픔” 등을 관장하는 천체 ‘토성(Saturn)’과 연관지으면서 상기의 감정 현상들을 “애도와 우울의 메커니즘”에 따른 ‘토성(Saturn)’의 정조라고 명명한다(김홍중, 2006: 2-13).³⁷⁾

프로이트적 관점에서 보았을 때 “애도와 우울”은 무언가의 ‘상실’로부터 발생하는 반응이다. 프로이트적 관점에서 ‘우울’의 감정은 ‘사랑과 죽음’에 속하고 있으며, 죽음과 죽음에 해당하는 이별, 상실 등 “사랑하는 대상의 상실”이라는 사태에 대한 반응으로 나타난다(김동규, 2010: 259-266).³⁸⁾ 이

36) 최문규, 2013, “근대성과 심미적 현상으로서의 멜랑콜리”, 연구모임 사회비판과대안 편저 『베스텐드 한국관』, 사월의책.

37) 김홍중, 2006, “멜랑콜리와 모더니티: 문화적 모더니티의 세계감(世界感) 분석”, 『한국사회학』 제 40집 3호, pp. 1-31.

38) 김동규, 2010, “프로이트의 멜랑콜리론: 서양 주체의 문화적 기질(disposition)”, 『철학탐구』 28, pp. 259-287.

때 “사랑하는 대상”이란, 사랑하는 ‘사람’이 될 수도 있고 혹은 그 자리를 대체하는 추상적인 대상, 즉 “조국, 자유, 이상(理想)”이 될 수도 있다(김홍중, 2006: 14).

1세대 일상툰에서 나타나는 감정은 이와 같은 “토성적 정조”이자, 프로이트가 말하는 “우울”의 증상이다. 상실감과 공허, 권태, 무기력과 같은 우울 질이야말로 1세대 일상툰을 이루는 감정적 성질이자, 작품의 세계를 이루고 있는 세계관이라 할 수 있다.

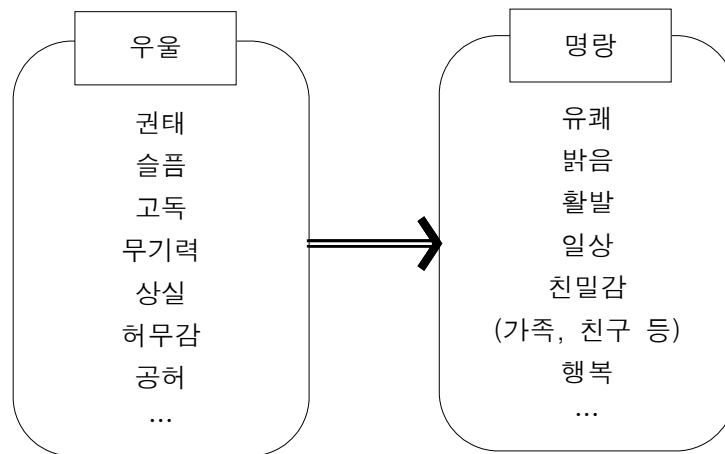
반면, 2세대 일상툰에서 찾아볼 수 있는 것은 ‘명랑’이라는 감정세계이다. 여기서 말하는 ‘명랑’이란, 사전적 의미 그대로를 표현하기 보다는 복합적인 요소들을 내포하는 복합적 감정어라 할 수 있다. ‘명랑’의 사전적 의미는 ‘흐린 데 없이 밝고 환함’, 또는 ‘유쾌하고 활발함’이다.³⁹⁾ 만화에서는 ‘우스개만화’의 전통을 잇는 ‘명랑만화’ 장르에서 ‘명랑’이라는 감정어가 사용된다. 명랑만화는 웃음의 일상성과 도시적 감수성에 뿌리를 내리고 있는 만화 장르로, 도시 풍경의 미장센을 살아가는 캐릭터들이 가족, 친구, 학교에서 형성되는 관계를 중심으로 만들어지는 우스운 상황이 이야기의 축을 이룬다(박인하, 2012: 54-7).⁴⁰⁾ 즉, 만화 속 세계에서의 ‘명랑’이란, 단순히 유쾌하고 발랄한 이야기로 웃음을 이끌어내는 것 이외에도 가족, 친구와 같은 관계를 기반으로 하는 친밀함, 화목함, 행복함 등의 부차적 감정들을 함께 포함하는 감정어라 할 수 있는 것이다. 단, 기존의 명랑만화와 일상툰에 나타나는 차이점은 전자가 가족, 친구와 같은 관계를 축으로 “만들어진 사건” 속에서 “우발적인 실수를 통해 웃음을 이끌어”낸다면(박인하, 2012: 57), 후자는 실제 생활 속에서 겪는 ‘재미있는 상황’들을 통해 독자들의 흥미를 이끌어낸다는 점이다.

상기의 논의를 종합하여 1세대 일상툰의 ‘우울’의 감정세계와 2세대 일상툰의 ‘명랑’의 감정세계를 구성하는 하위 요소들을 <그림 5>와 같이 정리해 볼 수 있다. ‘우울’은 ‘토성적 전조’, ‘애도’와 같은 증상을 구성하는 것처럼 권태, 슬픔, 무기력, 상실, 허무함, 공허 등과 같은 요소들의 총체를 가리킨

39) NAVER 국어사전.

40) 박인하가 제시하는 명랑만화의 장르적 특징은 ① 전형적 캐릭터의 창조, ② 갈등상황에 대한 보편적 방법으로 대처하며 흥미 유발(전목적 웃음과 파궂거 웃음이 아닌 일상성에서 오는 잔잔한 웃음 유발), ③ 당대적 상황을 대중적 내러티브의 정형으로 활용, ④ 일상성이다(박인하, 2012: 54-5).

다. 한편, ‘명랑’이란 흐린 데 없이 밝으면서도 가족, 친구, 학교 혹은 직장
과 같은 관계를 기반으로 하는 친밀감, 그리고 그러한 관계성이 내포하고
있는 행복감 등의 요소들의 총체를 가리킨다. 이 감정의 카테고리를 바탕으
로 일상툰의 감정구조가 ‘우울’에서 ‘명랑’으로 이행하는 양상을 살펴볼 것
이다.



<그림 5> 1세대 일상툰과 2세대 일상툰의 감정구조

또한, 이와 더불어 감정이라는 개념을 정리할 필요가 있다. 감정을 의미하
는 단어는 ‘emotion’, ‘affect’, ‘mood’, ‘feeling’, ‘sentiment’ 등 다양한 표
현이 있다. 토이츠는 ‘feeling’을 신체적으로 경험되는 것(굶주림, 고통, 피로
등), ‘Affect’를 어떤 대상에 대한 긍정적/부정적 평가(좋음/싫음)로 규정하
면서 ‘Emotion’을 두 가지 용어를 포함하는 개념으로 본다. 또한 ‘mood’는
보다 장기적이며 그 때의 상황에 따라 유발되는 것이고, ‘sentiment’는 체스
처의 표현이나 문화적 의미와 같이 사회적 관계 속에서 구성된 하나의 양식
으로 개념화할 수 있다(Thoits, Peggy. 2010: 317-9).⁴¹⁾ 이와 같이 감정은
각각의 단어에 따라 상이하게 개념화되는 경우가 있으나, 그것의 명확한
정의는 사실상 이루어지지 않았다고 볼 수 있다(김홍중, 2013: 8).⁴²⁾

본 연구의 ‘감정(感情)’ 개념은 상기의 mood, emotion, feeling 등 각각의

41) Thoits, Peggy, 2010, “The sociology of Emotions”, *Annual Review of Sociology*, Vol. 15, pp. 317-342.

42) 김홍중, 2013, “사회적인 것의 합정성(合情性)을 찾아서: 사회 이론의 감정적 전환”, 『사회와 이론』 23, pp. 7-48.

개념에서 나타나는 감정들을 포괄하는 것이므로, 본고는 각각의 개념을 구분하지 않고 ‘감정’이라는 용어를 사용할 것이다.

1) 형성기 일상툰의 감정구조(1999년~2006년)

먼저, 1세대 일상툰의 감정세계를 이루고 있는 것은 ‘우울’의 감정으로 요약할 수 있다. 2000년대 초반, 블로그와 개인홈페이지, ‘미니홈피’에 이르기까지 다양한 형태의 1인 미디어가 붐을 일으키면서 인터넷에 자기만의 사적인 공간을 만들어 사용할 수 있는 1인 미디어 문화가 형성되었다. 이용자들은 자료를 공유하거나 신변잡기식의 시시콜콜한 이야기를 풀어놓는 등 다양한 목적을 가지고 자신의 개인적인 공간을 이용하였다. 초기 일상툰이 연재되었던 것은 바로 이러한 개인 홈페이지였다.

개인 홈페이지를 통해 연재되었던 1세대 일상툰은 그 날 하루의 기록을 간단한 일러스트에 내레이션을 입힌 형식으로 그려내었다. 이 시기의 대표적 작가로는 『스노우캣』의 권윤주, 『마린블루스』의 정철연, 『낮이 사는 이야기(이하, 낮이야기)』의 서나래, 『포엠툰』의 정헌재 등이 있다.

초기 일상툰 작품의 특징은 바로 우울한 감정을 솔직하게 드러내는 묘사에 있다. 그들은 작품 속에 주로 혼자만의 사색이나 독백 등 자기를 중심으로 한 내러티브를 담아낸다. 이와 같은 사색과 독백 중심의 에피소드에서는 쓸쓸함이나 걱정, 우울함과 같은 부(負)의 감정이 솔직하게 드러나는 경우가 많았다. 본 절에서는 초기 일상툰의 ‘우울’의 감정세계를 이루고 있는 각 요소를 분석한다.

(1) 사색과 자기성찰

초기의 일상툰에서 돋보이는 것은 주인공 ‘나’의 자기탐구와 내적세계 고백이다. 형성기의 일상툰에서 주인공은 ‘나는 누구인가’에 대해 끊임없이 질문을 던지면서 자아에 대한 탐구를 멈추지 않는다. 작품 속에서 이러한 사색과 성찰은 주인공이 자신을 질책하고, 지나간 일을 후회하고, 삶에 대해 고찰하는 모습을 통해 묘사된다. <표 5>는 정철연의 『마린블루스』 중, 자기

성찰과 사색을 담고 있는 에피소드를 정리한 것이다.

<표 5> 『마린블루스』 사색과 자기성찰 관련 에피소드

	그림	날짜	표현
1		2002년 4월 20일	 자책하는 모습
2		2002년 4월 21일	흐르는 강물 노을진 도시풍경 뒷모습
3		2003년 6월 18일	 뒷모습 그림자
4		2003년 6월 28일	주저앉은 모습 그림자

주인공 성계군은 내러티브와 만화적 표현을 활용하여 현재 자신이 생각하고 있는 것들을 그림으로 나타낸다. <표 5>의 첫 번째 그림에는 상상 속에 만들어낸 가상의 조교 앞에서 경직된 자세로 “나는 왜 이럴까”라고 외치며 자신을 질책하는 성계군의 모습이 그려진다. 이 때, 독자들은 성계군이 왜

자신을 비난하는지 무엇 때문에 고민하는지 알 수 없지만 주인공이 자책하는 이미지를 통해 그의 우울한 감정을 수용할 수 있다.





두 번째 그림은 ‘고민’을 의인화한 캐릭터를 한강 물에 떠내려 보내는 묘사를 함으로써, 현재 자신이 떠안고 있는 고민을 떨쳐버리고 돌아왔음을 표현한 것이다. 그림에 묘사된 흐르는 강과 노을 진 도시풍경, 그리고 ‘성계군’이 ‘고민’을 배웅하는 뒷모습, 그리고 깊은 수심에 눈물을 흘리는 ‘고민’의 모습과 같은 만화적 표현은 성계군이 그 동안 안고 있었던 고민을 한강에 떠내려 보냈음에도 불구하고 후련함보다는 씁쓸함과 아쉬움, 미련과 같은 감정을 느끼도록 만든다.

세 번째 그림에서 성계군은 헤드폰을 통해 무언가를 듣다가 “절대 변하지 않는 건, 모든 것이 변한다는 것”이라는 대목에서 멈춰서 사색에 잠긴다. 왼쪽 상단의 말줄임표는 주인공이 흘러가는 노랫말, 혹은 글귀에 대해 사색하고 있음을 나타낸다. 그러나 감기에 걸린 듯 “쿨룩” 기침을 하는 모습이나 뒷모습을 보이며 그림자를 드리우는 캐릭터 연출을 통해 이러한 사색이 어둡고 우울한 감성을 수반하고 있음을 알 수 있다.

마지막으로 네 번째 그림에서 성계군은 정체모를 가상의 인물과 전화기를 붙들고 “다들 사랑의 완성이 ‘소유’라고 생각하니까 힘든 것”이라고 자신의 생각을 말한다. 한 컷으로 표현된 이 그림에서 독자는 전화를 받고 있는 상대가 누구인지 어떠한 맥락에서 위와 같은 독백이 나온 것인지 알 수 없다. 그러나 무표정한 얼굴로 흰 공간에 우두커니 앉아 “이런 생각”을 하는 자신의 모습에 낯설음을 느끼는 모습에서, 주인공의 독백이 우울함의 감정을 수반하고 있음을 확인할 수 있다.

이 그림들에서 공통적으로 나타나는 것은, 사색과 자기성찰이 이루어지는 장면에서 홀로 우두커니 서 있는 모습, 우는 표정, 무표정, 그림자, 말줄임표와 같은 부(負)의 감정을 표현하는 기호들이다. 이러한 기호들을 통해 주인공의 사색과 자기성찰이 내면세계에서 우울함을 동반하면서 이루어진다는 것을 알 수 있다.

<표 6> 『스노우캣 다이어리』에 나타나는 사색과 자기성찰

	그림	날짜	표현
1	 <p>요즘 한낮이 이렇게 눈부실 줄은 몰랐어. 부담스러워. 벌써 4월이로군. 지난 3개월은 잊을 수 없는 시간낭비의 시간이었어.</p>	2000년 4월 1일	햇빛을 피하는 모습/ 얼굴을 가린 모자/ “시간낭비”
2		2000년 6월 26일	축 처진 눈/ 납작 엷드린 모습
3		2000년 11월 22일	땀방울/ 한숨/ 그림자/ 스쳐지나가는 타인
4		2001년 3월 20일	벽에 머리를 부딪히는 모습/ “정신차려”

『스노우캣 다이어리』에서도 또한 자기성찰과 사색을 담은 에피소드를 다 수 찾아볼 수 있다(표 6). <표 6>의 그림들은 모두 한 컷 만화로 그려진 것

들이다. 첫 번째 그림에서 주인공 스노우캣은 햇빛이 비치는 밝은 길거리에서 홀로 모자를 눌러쓰고 얼굴을 가린 채 땅을 내려 보며 주저앉아있다. 한 낮의 눈부심을 부담스러워 하며 “지난 3개월은 잊을 수 없는 시간낭비의 시간이었어”라고 읊조리는 독백은 햇별이 내리쬐는 4월의 한 낮에도 주인공 ‘나’의 기분이 우울하고 가라앉아있다는 것을 알 수 있게 해준다. 모자를 꼭 눌러쓰고 고개를 내린 탓에 캐릭터의 표정이 완전히 감추어지는 표현은 밝은 햇별과 대조되어 우울을 더욱 효과적으로 나타낸다.

두 번째 그림은 스노우캣이 축 늘어진 채로 “심심하고 귀찮아”라는 한 문장이 자신의 “인생 그 자체”라고 말하는 장면이다. 이것은 그 동안 빈번하게 써 왔던 말을 통해 자신의 정체성을 정의하는 내러티브라고 볼 수 있다. 아래로 축 처진 눈과 바닥에 납작 엎드려있는 모습은 주인공의 권태와 무로함, 무기력함을 암시한다.

세 번째 그림은 주인공이 자신의 성격에 대해 성찰한 것을 표현한 것이다. 주인공은 땀을 흘리며 시선을 바닥에 고정된 채 뒤에 사람이 지나가는 것을 애써 무시한다. 또한 ‘나’의 서툰 생각과 행동이 “다른 사람에게 상처를 줄 수 있다는 사실”에 슬픔을 느끼고 한숨을 내쉰다. 등 뒤로 지나가는 사람은 땀방울을 흘리며 종종걸음으로 주인공을 스쳐 지나가는데, 이것은 주인공에 의해 상처 받은 타인과 주인공 사이의 거리감을 나타내는 것이다. 이러한 표현을 통해 타인과의 거리감과 어색함을 느낄 수 있으며, 또한 “상처를 줄 수 있다는 사실이 슬프다”는 내레이션을 통해 후회와 한탄을 느낄 수 있다.

마지막 그림에서 주인공은 벽에 머리를 부딪치며 “정신 차려”라고 자신을 질책한다. 이 역시 한 것으로 완결되기 때문에 상황 전후의 맥락은 밝혀지지 않지만, 주인공이 자신의 행동을 돌아보고 후회와 반성을 하고 있다는 사실을 알 수 있다.

현대사회에서 성찰성의 주체는 감각, 취향, 미학적인 소통을 통한 ‘자기 해석(self-interpretation)’을 통해 스스로의 의미를 만들어내고자 한다(김홍중, 2011: 159-161).⁴³⁾ 초기 일상툰의 주인공 ‘나’는 자기의 경험과 행동을 성찰적으로 바라보고 자기를 탐구하는 모습을 자주 보인다. 이 때 내러티브는 주인공 캐릭터가 혼자 등장하여 독백체로 내면세계를 고백하는데, 주인공 캐릭터는 뒷모습을 내보이며 그림자를 길게 드리우거나 끝없는 나락으로 떨어

43) 김홍중, 2011, “미디어스케이프와 모바일 성찰성”, 『문화와 사회』 10, pp. 135-173.



어지는 그림을 통해 자신의 심리상태를 묘사한다. 초기 일상툰이 ‘에세이툰’ 혹은 ‘감성툰’이라고 불린 것은 이렇듯 타인과 즐거운 일상을 보내면서도 때로 자아를 돌아보고 탐구하는 내러티브에서 비롯된 것이기도 하다.

(2) 상실과 고독

형성기 일상툰의 우울감을 구성하는 또 다른 요소는 작품 내부를 간헐적으로 부유하는 ‘고독감’이다. 이 고독감은 주로 특정한 대상의 상실에 수반되는 경우가 많다. 초기 일상툰의 대표작품들에서 주인공들이 상실한 것은 주로 사랑하는 사람이다. 이별과 그리움은 초기 일상툰의 주축을 이루는 소재였다고 보아도 과언이 아니다. 『마린블루스』는 당시 연인과 이별한 후에 몰려오는 외로움과 미련, 후회, 그리움을 그린 에피소드로 연재를 시작하였으며, 정현재의 『포엠툰』 역시 대다수의 에피소드에서 헤어진 연인 대한 미련과 후회에 대해 이야기하며 우울을 노래한다.

또한, 초기 일상툰에서는 사랑하는 사람의 상실 뿐 아니라 관계의 상실에서 오는 군중속의 고독 역시 돋보인다. 타인과 상호작용하는 과정에서 자신의 모습에 거칠했을 느끼거나 집단생활 속에서 홀로 고립되어 있는 듯한 고독감을 느끼는 등의 모습들이 이에 해당한다. 이것은 진정성의 상실, 혹은 관계의 상실로부터 비롯되는 외로움, 즉 고독으로 요약할 수 있다. <표 7>은 이와 같은 상실과 고독을 담아내는 『마린블루스』의 에피소드를 정리한 것이다.

<표 7> 『마린블루스』에 나타나는 고독과 상실

	그림	날짜	표현
1		2002년 5월 27일	모닥불/ 그림자/ 눈물/ 담배/ 회색 연기
2		2003년 4월 18일	비 내리는 밤/ 커피
3		2003년 4월 26일	가면/ 'We're CLOSED'/ 계산기

첫 번째 그림은 주인공이 이별한 옛 연인을 추억하며 차마 버리지 못했던 물건들을 태워 버리면서 눈물짓는 장면이다. “자, 여기까지!”라는 내레이션으로 그 동안 떨쳐버리지 못했던 후회와 미련에 종지부를 찍었음을 암시하지만 그림에도 모닥불 앞에서 담배를 태우며 눈물짓는 주인공의 모습에서 쓸쓸함을 읽어낼 수 있다.

두 번째 그림은 주인공이 옛 친구를 그리워하는 모습을 표현한 것이다. 친구들의 사진으로 추정되는 종이를 손에 들고 그들을 향해 “건배”를 읊조린

다. 창밖으로 내리는 비를 등지고 앉아 커피를 손에 들고 쓴 웃음을 짓는 성계군의 표정은 캐릭터의 외로움을 나타내는 장치라 할 수 있다.

세 번째 그림은 성인이 된 이후의 인간관계를 “필요에 따라 언제든지 가면을 벗고 돌아설 수 있는” 관계로 지칭하면서 ‘웃는 얼굴’의 마스크를 뒤집어 쓰고 가식적인 행동을 하는 자신의 모습을 표현한 것이다. “We're CLOSED”라는 이름표를 달고 있는 주인공과 계산기를 등에 지고 있는 타인의 모습은 타인을 대할 때 마음을 닫고 계산적으로 행동을 하는 관계를 비유한 것이다. 타인을 대함에 있어서 진정성 있게 다가가지 못하고 공허한 ‘웃는 얼굴’로 자신의 진짜 모습을 가려버리는 관계 자체에 대한 회의감이 그림을 통해 전달되어진다. 이러한 고독의 정서는 정헌재의 『포엠툰』에서도 찾아볼 수 있다(표 8).

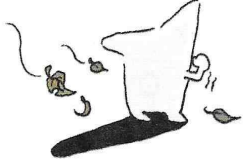
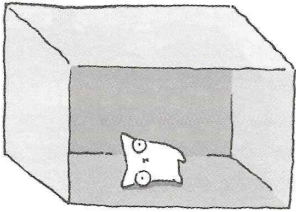

<표 8> 『포엠툰』에 나타나는 고독과 상실

	1	2	3
그림	<p>이미... 내 마음에... '장마'가 시작된지 언제인데....</p>		
표현	어둠 속의 TV불빛	캐릭터의 페이드아웃/ 빛금	상반된 표정/ 어두운 그림자

『포엠툰』의 에피소드는 주인공이 헤어진 연인을 그리워하는 내용의 독백이 대다수를 차지한다. 첫 번째 그림처럼, 어두운 공간에서 TV 불빛만을 받으며 “이미 내 마음에 시작된 ‘장마’”라는 표현으로 옛 연인과 이별한 이후의 외로움과 고독을 나타내는가 하면, 두 번째 그림과 같이, 옆자리에 선명하게 서 있던 여성의 존재가 점차 흐려지다가 결국 형체를 알아볼 수 없을 정도로 지워져버리는 표현을 통해 연인이 곁에 없는 외로움을 표현하기도 한다. 『포엠툰』에서 상실의 대상은 사랑하는 여인이며, 마린블루스와 같이 이러한 상실감은 초기 작품의 핵심을 이루는 감정이 된다. 그러나 한편으로 <표 8>의 세 번째 그림처럼 곁으로는 웃으면서 서로를 대하지만 그 이면에서 서로에게 등을 돌린 그림을 통해 타인과 맺는 관계 속에서 경험하는 고독을 묘사하기도 한다.

한편, 권윤주의 『스노우캣 다이어리』에서는 관계성의 상실에서 비롯되는 고독감이 잘 나타난다. 스노우캣의 일기는 『스노우캣의 혼자놀이』라는 제목의 단행본이 출간될 만큼 고독이 핵심 소재인 작품이다. 주인공 스노우캣은 사람들 무리 속에 섞여서 살아가는 것에 피로를 느끼며 ‘혼자 놀기’를 즐긴다.

<표 9> 『스노우캣』에 나타나는 고독과 상실

	그림	날짜	표현
1	 <p>올 크리스마스는 절대로 예전처럼 보내지 말아야지. 아예 여행이라도 가든지 할거야.</p>	2000년 9월 25일	낙엽/ 그림자/ 뒷모습
2	 <p>고요하다. 내 숨소리가 미안해질 만큼.</p>	2000년 11월 17일	갇힌 공간
3	 <p>어차피 혼자서 사는 거지. 영원한 건 없으니.</p>	2000년 12월 28일	등 돌린 사람들/ 그림자

<표 9>에서 스노우캣은 다양한 방법으로 고독감을 표현한다. 먼저 첫 번째 그림은 다가오는 크리스마스를 “예전처럼 보내지 말아야지”하고 다짐하는 스노우캣의 모습이다. 흠날리는 낙엽 사이에 그림자를 드리운 채 우뚝 서있는 주인공의 모습은 ‘예전’의 크리스마스를 쓸쓸하게 보냈음을 암시하는 기호라 할 수 있다. 주먹을 불끈 쥐고 다짐을 하는 모습과 대조적인 형유들은 주인공의 고독을 표상한다. 두 번째 그림에서 스노우캣은 사방이 갇힌 공간에 스노우캣이 홀로 누워있다. “고요하다. 내 숨소리가 미안해질 만큼”

이라는 내레이션은 주인공의 내면세계를 나타내는 것이기도 하다. 세 번째는 스노우캣에서 가장 두드러지는 고독의 유형이라 할 수 있다. 산발적으로 흩어지는 사람들은 스노우캣으로부터 등을 돌린 채 서있고, 스노우캣 역시 그들에게 등을 돌려 우뚝 서있다. 스노우캣과 등 뒤의 군중들은 모두 긴 그림자를 드리우며 고개를 푹 숙이고 있다. 주인공의 “어차피 혼자서 사는거지”라는 독백을 통해 타인과 관계를 맺고 살아가는 삶에 대한 피로와 회의를 느낄 수 있다.

스노우캣은 군중 속에서 혼자 ‘노는 것’이 결코 비정상적이고 잘못된 상태가 아니라 오히려 안락함과 위안을 주는 상태라는 이야기를 그려내며 고독을 친근한 대상으로 표현한다. 그럼에도 사람들 사이에서 홀로 우뚝 서 있는 모습이나, 텅 빈 공간에 무기력하게 누워있는 고양이의 모습은 작품 전반에 우울한 감정세계를 형성한다. 주인공 ‘나’는 평소에 항상 마음을 터놓고 지내는 친구들 사이에 둘러싸인 삶을 영위하면서, 또는 ‘혼자 노는’ 자유로움에 대한 찬가를 전하면서도 이따금씩 몰려오는 고독에 홀로 서서 어두운 그림자를 드리운 채 서글픈 얼굴을 드러낸다.

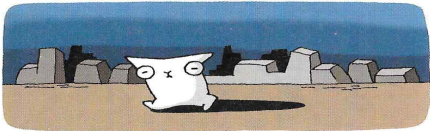
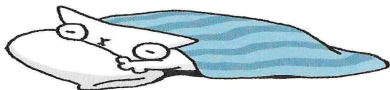
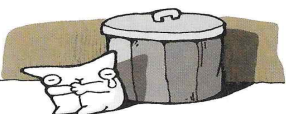


이러한 고독감의 근원에는 차가운 도시생활에서 타인과 맺는 관계로부터 비롯되는 “군중 속의 고독”이 자리한다. 즉, 초기 일상툰에 그려지는 고독은 타자 지향 사회의 문제로부터 비롯되는 소외와 외로움이라고 할 수 있는 것이다. 또한, 그것은 도시의 풍경에 매몰되는 개인의 고독이라고도 할 수 있다. 초기 일상툰 작품들은 ‘우울’, ‘가면’과 같이 직설적인 단어를 통해 도시생활에서 타자와 관계를 맺으면서 생겨나는 고독감을 솔직하게 표현하고 있으며, 이러한 요소들이 작품의 우울한 분위기를 형성하고 있음을 알 수 있다.

(3) 무기력과 공허

무기력과 공허함 역시 초기 일상툰 작품세계의 우울감을 구성하는데 큰 비중을 차지한다. 작품 내에서 주인공은 자신이 왜 무기력한지, 어째서 공허함을 느끼는지에 대해서는 언급을 하지 않는다. 전후 상황을 제시하지 않은 채, 지금 현재 자신이 느끼는 감정 그 자체를 독자들에게 전달할 뿐이다. 작품 속에 예고 없이 난입하는 무기력과 공허의 감정은 주로 ‘피로’, ‘지치다’,

‘우울’이라는 단어를 직접적으로 사용한 내러티브를 통해 표현된다. 특히 ‘공허’는 주인공의 심리상태를 나타낸 그림으로 보다 분명하게 묘사되는 것이 일반적이다. <표 10>은 ‘무기력’과 ‘공허’를 포함하는 『스노우캣 다이어리』의 에피소드를 정리한 것이다.

<표 10> 『스노우캣 다이어리』에 표상되는 ‘무기력’과 ‘공허’

번호	그림	날짜	표현
1	 <p>지쳤어. 내게 행복은 먼 나라 이야기.</p>	2000년 2월 11일	회색 도시/ 그림자/ 어두운 하늘
2	 <p>아침에 눈을 뜨지 못해도 상관없어. 영영 잠들어버렸으면..</p>	2000년 2월 12일	처진 눈/ 엷드린 모습
3	 <p>내 인생은 왜 이렇담. 나도 이전 지쳤어.</p>	2000년 2월 25일	쓰레기통/ 눈물/ 그림자
4	 <p>졸림 + 무기력</p>	2000년 3월 17일	감은 눈/ 힘 없이 미끌어지는 모습/
5	 <p>또 병이 시작되는가..</p>	2000년 6월 26일	벽/ 그림자/ 투덜거리는 입모양

첫 번째 그림에서 스노우캣은 회색 어두운 도시 풍경을 따라 그림자를 길

게 드리우며 홀로 걷고 있다. 눈꼬리를 아래로 늘어뜨린 채 “지쳤어. 내게 행복은 먼 나라 이야기”고 말하며 행복하지 않은 자신의 현재 상황에 대해서술하는 내러티브를 통해서 주인공의 피로와 허무함, 포기와 같은 감정을 느낄 수 있다.

두 번째 그림에서 나타나는 것은 이불을 뒤집어쓰고 베개에 턱을 킂 채 엎드려있는 스노우캣의 모습이다. 아무 것도 없는 흰색 빈 공간에서 오로지 이불과 베개만 두르고 있는 그림은 공허함을 전달하는 역할을 한다. 스노우캣은 “아침에 눈을 뜨지 못해도 상관없어. 영영 잠들어 버렸으면”이라고 자신의 생각을 글로 적어내는데, 죽음을 연상케 하는 이러한 독백은 삶에 대한 주인공의 무기력함과 권태를 나타내는 것이라 볼 수 있다.

세 번째 그림에서 스노우캣은 쓰레기통에 기대어 웅크려있다. “내 인생은 정말 왜 이런담”이라고 말하며 자기 자신에 대한 비난의 말을 남기는 스노우캣은 “이젠 정말 지쳤어”라고 읊조리며 눈물을 흘린다. 쓰레기통에 드리워진 스노우캣의 그림자와 벽에 드리워진 쓰레기통의 그림자는 뜻하는대로 흘러가지 않는 인생에 대해 ‘지쳤다’고 표현하는 스노우캣의 심경을 대변한다.

네 번째 그림은 텅 빈 책상에서 ‘스르륵’ 미끄러지는 스노우캣의 그림과 “졸림+ 무기력”이라는 내러티브를 통해 현재의 무기력함을 표현한다. 눈을 감고 아무 것도 올려놓지 않은 책상 앞에서 의욕 없이 앉아있는 스노우캣의 모습은 현재 상황에 대한 권태감을 느끼도록 한다.

다섯 번째 그림은 벽에 등을 기대고 누워 눈꼬리를 하고 “다 귀찮어”, “무기력” 등의 대사를 주인공 캐릭터 위에 배치함으로서 감정을 표현한다. 또한 그것을 또 다시 도지는 ‘병’이라고 언급하면서 주기적으로 찾아오는 질병과도 같은 우울함과 무기력증을 한탄한다. 스노우캣은 자신의 일기에서 종종 우울할 때마다 동굴에 은둔하는 그림을 그리는데, 다섯 번째 그림에서 “동굴...동굴...”이라고 말하며 자신의 몸을 숨길 수 있는 동굴을 찾는 모습에서 스노우캣의 현재 감정 상태가 피로하고 지쳐있으며, ‘동굴’에 은둔하고 싶을 만큼 우울한 상태임을 알 수 있다. 흰 공간에 오로지 벽이 그려져 있고 그곳에 주인공이 등을 기대고 있는 그림에서는 전체적인 분위기가 공허하다는 것을 살펴볼 수 있다.

<표 11> 『마린블루스』에 나타나는 무기력과 공허

	1	2	3
그림			
날짜	2002년 6월 23일	2003년 4월 9일	2003년 5월 3일
표현	감은 눈/ 말줄임표	그림자 드리운 얼굴/ 인물 뒤의 빗금 표현	뒷모습 발자국

<표 11>에서는 『마린블루스』에 나타나는 공허와 무기력을 확인해볼 수 있다. 첫 번째 그림에서 주인공은 “밥상 차려 먹는 것”, “밖에 나가 노는 것”, “누군가를 그리워하는 것” 모든 것이 귀찮아 결국 침대에 누워 잠들어 버리려고 한다. 배에서 ‘꼬르륵’ 소리가 나며 공복감 느껴도 주인공은 그저 눈을 지그시 감고 배를 어루만지기만 할 뿐 아무런 행동을 하지 않는다. 집안이 매우 더워 땀을 뻘뻘 흘리면서도 밖에 나가려는 행동을 취하지 않고,

음악을 들으면서도 감상을 하는 것이 아닌 그저 수많은 음표들을 흘려보낼 뿐이다. 결국 “다 귀찮다”면서 이불 속으로 들어가 무기력한 상태를 지속하려는 모습으로 한 에피소드가 끝을 맺는다. 무엇을 하든 아무런 감흥이 없는 듯 가늘게 감은 눈과 정적인 동작의 표현은 주인공의 무기력함과 공허함을 나타내는 것이라 할 수 있다.

두 번째 그림은 주인공이 친구 ‘멍게군’과 이야기를 나누는 모습이다. 봄기운에 “몸이 축축 늘어져” 무기력하고 권태로운 멍게군이 한숨을 쉬며 우울하다고 토로한다. 주인공은 그 모습을 보다가 우울함이 전염되어 덩달아 얼굴에 그림자를 드리우며 깊은 한숨을 내쉰다. 두 번째 컷에서 멍게군과 성게군 사이를 채우고 있는 빗금과 성게군 얼굴에 가로선으로 표현된 그림자는 무기력함이 결국 우울한 감정을 수반한다는 것을 나타낸다.

마지막 그림은 감정의 명사를 제시하고 있지는 않으나, 고개를 숙인 채 돌아선 주인공의 뒷모습, 발자국, 그리고 “아무 생각 없이 며칠만 쉬자”, “괜찮아, 다 괜찮아”라며 자기 자신을 다독이는 내레이션에서 피로와 공허함을 느낄 수 있다.

『스노우캣』, 『마린블루스』 이외에도 형성기 웹툰의 일상툰 장르에서는 자신의 무기력함, 공허함, 그리고 우울의 감정을 숨기지 않고 그대로 만화 일기 속에 녹여내는 작품이 많았다. 서나래는 『남이야기』의 시즌 3이 종료된 이후 공개한 후기만화에서, 개인 홈페이지에서 『남이야기』를 연재했던 시절을 회상한다. 당시에는 자신이 우울할 때에는 ‘엄청 어두운 걸’ 그려내어 우울한 자신의 기분을 있는 그대로 표현하였다고 언급하였다(그림 6).⁴⁴⁾

44) 그러나 홈페이지에서 연재되었던 2004년부터 2006년까지의 『남이야기』는 현재 거의 남아 있지 않아 당시의 에피소드를 확인할 수 없었다.



<그림 6> 『늑이 사는 이야기』 시즌3 후기만화 中

이상으로, 초기 일상툰의 우울한 감정세계를 구성하는 요소들을 사색과 자기성찰, 상실과 고독, 무기력과 공허의 세 요소로 구분하여 살펴보았다. ‘우울’의 감정은 주로 주인공 캐릭터가 홀로 등장하여 담배, 낭떠러지, 공허한 표정, 그림자와 같이 슬프고 가라앉은 분위기를 조성하는 만화적 표현들과 함께 이미지 속에 배치된다. 중요한 것은 ‘우울’한 일기가 잦은 빈도로 게시되었다는 사실이다. 『스노우캣』은 고독과 외로움의 감성을 담은 단편 에세이집이 별개로 출간될 정도로 ‘혼자 놀기’의 쓸쓸한 감정을 자주 만화에 담아내었으며, 『마린블루스』 역시 우울한 나날이 지속될 때에는 거의 매일 독백체의 내레이션과 함께 불안과 고뇌의 심리상태를 만화로 묘사하였다. 이와 같이 ‘우울’은 1세대 일상툰에서 빠짐없이 등장하는 단골 소재였으며, 나아가 우울함 그 자체가 독자들로부터 공감을 자아내는 요소이기도 했다. 즐거운 에피소드 속에 돌발적으로 등장하는 무기력하고 공허한 감정들은 평범한 나날을 보내는 와중에 예고 없이 찾아오는 우울함과도 유사하다. 이러한 감정의 기복이야말로 독자들이 작가에게 공감하고 소통하도록 만드

는 요소였던 것이다.

2) 웹툰시장 형성 이후 일상툰의 감정구조(2006년~현재)

2003년의 포털사이트 다음의 ‘만화속세상’과 2004년 네이버의 웹툰 서비스가 개시되고 2006년에 네이버를 중심으로 웹툰 플랫폼이 재편되었다. 개인 홈페이지와 블로그를 통해 공개되던 일상툰은 점점 다음과 네이버 등 각 웹툰 플랫폼으로 편입되면서 세대교체가 이루어졌다.

2세대 일상툰의 대표작으로는 서나래의 『뽕이야기』, 정철연의 『마조 앤 새디』, 남지은·김인호의 『페밀리 사이즈』, 김진의 『나이스 진타임』 등 생활툰 시리즈, 나유진의 『일상날개짓』, 현이씨의 『즐거우리 우리네 인생』 등을 꼽을 수 있다. 이 중 서나래와 정철연은 1세대 일상툰 작가이지만 서나래의 경우 2006년에 개인 홈페이지에서 네이버로 자리를 옮겨 10년간 장기연재를 계속하고 있고, 정철연 또한 ‘마조’와 ‘새디’라는 새로운 자기 재현적 캐릭터로 웹툰 연재 사이트에서 연재를 시작했기 때문에 2세대 일상툰 작품에도 포함된다.

웹툰 플랫폼을 통해 연재되는 2세대 일상툰의 특징은 1세대 일상툰에서 나타났던 우울함과 고뇌, 사색의 감정들은 점점 줄어들고 행복과 즐거움, 친밀감과 같은 감정들의 비중이 비대해졌다는 점에 있다. 본 절에서는 2세대 일상툰의 감정구조를 ‘명랑’이라는 감정어로 규정하고 그것을 이루고 있는 하위 항목의 요소들을 분석할 것이다.

(1) 행복

2세대 일상툰의 핵심 축을 이루고 있는 감정은 바로 ‘행복’이다. 가족의 사랑, 친한 사람들과의 만남, 만족스러운 소비 생활, 성취감 등 다양한 모습의 행복이 일상툰에 그려진다. 2세대 일상툰에서 행복은 스토리텔링과 캐릭터 간의 관계성 등 복합적인 요소들을 통하여 분석할 수 있다.

먼저, 나유진의 『일상날개짓』을 예로 들 수 있다. 『일상날개짓』은 싱글맘 ‘꼬꼬댁씨’가 자녀 ‘아기새’와 함께 생활하면서 겪는 일화들을 만화로 그려낸 ‘육아툰’으로, 아이가 성장하는 과정을 지켜보며 느끼는 사랑과 고마

움, 미안함을 만화에 담아낸다. <표 12>를 통해 『일상날개짓』에 그려지는 행복의 모습들을 살펴볼 수 있다.

<표 12> 『일상날개짓』에 표상되는 ‘행복’

그림		 <p>이 조건 없는 아이의 사랑을 받기에.. 제 가슴은 매일매일 따뜻함으로 가득 찹니다.</p>		<p>그렇게 고사리 같은 손에서 건네받은..</p> <p>나의 어버이날 첫 선물</p>  <p>행운의 네잎클로버</p>
제목	고마워, 사랑해, 행복해 (2009.01.02)	기도해줄게! (2009.04.28)	행복 (2009.07.07)	어버이날 선물 (2009.05.11)

첫 번째는 그림은 잠들어있는 주인공에게 아기새가 뽀뽀를 하며 사랑한다는 말을 전하는 장면으로, ‘하트 모양’의 형유와 발그레한 얼굴의 빗금 표현을 통해 작품에 따뜻한 분위기가 형성된다. 두 번째 그림은 자신을 위해 기도해주는 아이에게 고마움을 느끼는 주인공을 그린 것이다. 아기새 주변에 떠다니는 꽃모양의 형유와 함께 ‘사랑’, ‘따뜻함’ 등의 텍스트를 함께 사용함으로써 행복의 감정을 표현한다. 세 번째 그림은 <행복>이라는 제목의 에피

소드 중 일부이다. 해당 에피소드에서 주인공은 아기새가 자신이 엄마와 함께 시간을 보내는 것이 엄마를 행복하게 하는 일이라고 생각했다는 것을 알게 되고 감동을 받는다. 엄마에게 “행복해줘서 고마워”라고 말하는 아기새의 미소 짓는 얼굴과 감동으로 붉게 물든 얼굴, 아기새 주변을 장식하는 꽃 모양의 형유는 등장인물들의 행복한 감정을 전달한다. 마지막 그림은 주인공이 아기새에게 처음으로 받은 어버이날 선물을 그림으로 표현한 것이다. 주인공은 아기새가 처음 혼자 힘으로 사온 어버이날 선물에 뿌듯함을 느끼고 그 감정을 다양한 형유를 통해 표현한다. 아기새가 선물한 네잎클로버 액세서리와 그 주변을 감싸는 노랑, 분홍, 하늘색 등 파스텔 톤의 둥그란 형유를 통해 아기새의 첫 선물에 행복의 이미지를 덧씌워 재현하고 있다는 것을 알 수 있다.

한편, 서나래의 『냠이야기』는 감정을 직접적으로 노출하기보다 전체적인 서사 속에 행복을 숨겨놓는 방식을 통해 행복을 표출한다(표 13).

<표 13> 『남이야기』에 표상된 행복

<p>크리스마스날 저녁, 집에 모인 그들은</p> <p>고민을 하다가 찜질방에 가기로 했습니다</p> <p>굴을 까먹으며 담소를 나누는 그들</p>	<p>하지만 자식들이 어떻게 자취하는 것이</p> <p>늘 조금은 안쓰러운 어머니 자랑이 나면 반찬을 해놓고 가신다</p>
<p>2008년 12월 26일자</p>	<p>2011년 1월 8일자</p>

<표 13>(좌)의 2008년 12월 26일자에서는 크리스마스 저녁에 세 모녀가 함께 찜질방에 모여 담소를 나누는 모습이 그려진다. 찜질방에서 양머리 모양의 수건을 머리에 쓴 모녀가 둘러 앉아 가운데 굴을 놓고 나누어 먹고 있는 그림을 통해 화목한 가족상을 찾아볼 수 있다. 또한 <표 13>(우)의 2011년 1월 28일자에서는 타지에서 자취하는 남매에 대한 걱정과 안쓰러움에 자취집에 방문할 때마다 밑반찬을 만들어놓는 어머니의 모습이 그려진

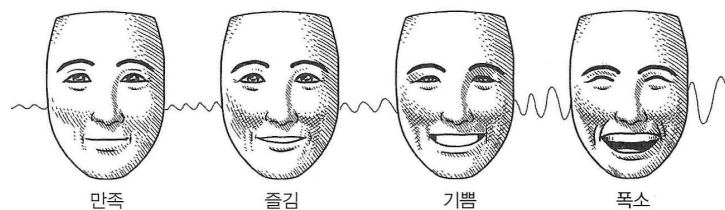
다. 아무것도 모르고 “멀뚱멀뚱” 서 있는 자녀들을 안쓰러운 눈으로 바라보는 어머니의 눈동자나, “엄마가 해준 밥”을 자녀들에게 만들어주고 싶어 하는 어머니의 마음이 만화로 표현되어 있다. 비록 해당 에피소드들은 이러한 상황들을 과장하여 유머와 엽기로 마무리하지만 가족 간의 관계성을 그리는 방식을 통해 단란하고 행복한 가족의 이미지를 재현하고 있음을 살펴볼 수 있다.

바우만은 현대사회에서 행복의 이미지의 밑바탕에는 “안정적이고 지속적인 상태로, 한 번 도달하면 더 이상 변하지 않는 하나의 상태”라는 암묵적인 전제가 자리한다고 지적한다(Bauman, Zygmunt, 2009: 58).⁴⁵⁾ 일상툰에 표상되는 행복은 이러한 안정적이고 지속적인 상태이다. 매일 똑같은 생활의 반복이지만 그 속에서 행복을 찾아내는 것이 일상툰이 그려내는 행복이라고 할 수 있다.

(2) 유쾌와 즐거움

2세대 일상툰의 ‘명량’한 세계를 이루고 있는 감정 중 두 번째는 ‘유쾌함’과 ‘즐거움’이다. 주인공 ‘나’는 친밀한 관계를 맺고 있는 타자들과 함께 경험한 즐겁고 재미있는 일화들을 만화로 그려낸다.

일상툰에서 ‘유쾌’와 ‘즐거움’을 살펴볼 수 있는 가장 쉬운 만화적 표현은 바로 ‘웃는 표정’이다. <그림 7>에서 스콧 맥클라우드는 감정을 표현하는 방식 중 하나로 얼굴 표정을 제시하면서, 사람의 기본 표정을 그림으로 제시한다(맥클라우드, 2008: 84). 기본 표정 중 웃음을 나타내는 표정에는 ‘만족’, ‘즐김’, ‘기쁨’, ‘폭소’ 등이 있다.



<그림 7> 스콧 맥클라우드의 감정표현 예시(맥클라우드, 2008: 84)

45) Bauman, Zygmunt, 2009, 『幸福論—“生きづらい”時代の社会学』 山田昌弘 역, 作品社.

일상툰 내의 세계를 살아가는 주인공과 등장인물들은 항상 입가에 웃음을 띠고 있다. 이 미소를 띤 표정이 캐릭터들의 기본 표정으로 설정이 되어 있는데, 즉 아무런 표정을 짓지 않을 때조차 캐릭터의 얼굴은 늘 미소를 띠거나 밝은 얼굴을 하고 있다. 평범한 대화를 나눌 때, 가만히 있을 때, 무언가에 집중할 때, 하물며 아무런 행동도 하지 않을 때조차 캐릭터는 입 꼬리를 올려 미소를 짓는다. 이러한 웃는 표정은 작품의 분위기를 유쾌하게 만드는 데 결정적인 역할을 한다.

표정을 통해 작품의 전체적인 분위기를 읽을 수 있는 가장 쉬운 자료는 바로 웹툰 연재 사이트에서 제공하는 썸네일(thumbnail) 이미지이다. 웹툰의 썸네일 이미지란 작품의 전체 내용을 한 컷에 압축적으로 담은 대표 이미지라고 할 수 있다. 썸네일의 이미지에는 일반적으로 주인공이나 주요 등장인물의 얼굴이 그려지는데, 이를 통해 작품의 방향성이나 분위기, 이야기 등을 대략적으로나마 유추할 수 있다. 예컨대, 무겁고 어두운 이야기가 주를 이루는 작품은 썸네일 이미지 또한 어두운 표정의 캐릭터가 그려지는 경우가 많으며, 밝고 활기찬 이야기일수록 밝은 색채와 표정을 담은 이미지가 채택되는 것이다. 일상툰 썸네일의 대부분은 주인공 캐릭터와 작품에서 큰 비중을 차지하는 주요 등장인물들의 얼굴이 활짝 웃고 있는 얼굴이 그려진다. <표 14>을 통해 웹툰 작품들의 다양한 썸네일을 확인해볼 수 있다.

<표 14> 각 일상툰 작품의 썸네일 이미지

		
나ui야기	패밀리 사이즈 시즌2	일상날개짓
		
나이스진타임	즐거우리 우리네인생	마조 앤 새디

『나ui야기』는 주인공 나ui 웃는 얼굴이 썸네일로 등록되어 있고, 『패밀리 사이즈』는 주인공 가족들이 팔을 넓게 벌려 서로 커다란 원을 만들고 활짝 웃고 있는 이미지를 썸네일로 사용한다. 『일상날개짓』은 이제 막 날개짓을 배우는 아기새를 웃으며 응원하는 주인공의 모습이 그려져 있으며, 『나이스진타임』은 반려견 ‘썸썸’과 주인공 김진이 맑은 하늘 아래서 활짝 웃고 있는 모습이 그려진다. 『즐거우리 우리네 인생』은 주인공 현이씨의 익살스러운 표정을 썸네일 이미지로 등록하였다. 『마조 앤 새디』도 마찬가지로 주인공 마조 가족과 이야기의 중심이 되는 직장 동료들이 마치 사진을 찍은 밝은 표정으로 웃고 있다.⁴⁶⁾ 이들 썸네일에서 그려지는 하늘, 노랑색, 반짝이는 눈, 활기찬 표정과 같은 표현들은 따뜻하고 포근한 분위기를 형성하고, 이를 통해 작품 속에 즐거운 이야기들이 그려질 것이라는 것을 알 수 있다.

또한 2세대 일상툰에는 <표 15>과 같이 음표와 하트, 동그란 곡선과 같이 즐거움을 나타내는 여러 가지 효과들이 만화 곳곳에 배치됨으로써 작품의 전체적인 분위기를 재미있고 즐거운 것으로 만들어낸다.

46) 『마조 앤 새디』의 경우는 연재가 종료된 후 만화가 공개되던 페이지가 사라져서 썸네일을 구할 수 없었기 때문에 작가의 블로그 대문에 게시된 프로필 사진을 활용하였다.

<표 15> 일상툰에 나타나는 ‘즐거움’

그림			
표현	 , 덩실덩실	 , 살곰살곰, 이힛	 ,  , 까르르
제목	넓이사는이야기 463화	나이스진타임 2010년 3월 20일자	일상날개짓 174화

<표 15>의 첫 번째 그림은 『넓이이야기』 463화의 일부이다. 여기서 즐거움은 춤을 추는 등장인물들의 뒤에 사용된 음표 형유이다. 또한 ‘덩실덩실’과 같이 흥을 나타내는 표현 역시 일상툰의 즐거운 분위기를 나타낸다. 두 번째 그림은 『나이스진타임』의 2010년 3월 20일자의 에피소드이다. 눈을 가늘게 뜨고 이를 드러내며 웃는 주인공의 상기된 얼굴은 그 뒤에 무언가 유쾌한 일이 벌어질 것을 암시한다. 더불어 ‘살곰살곰’, ‘이힛’, 그리고 음표 기호가 이러한 유쾌한 감정을 극대화시킨다. 세 번째 그림은 『일상날개짓』의 174화 중 일부로, “아기새는 누구거”라는 엄마의 질문에 마지못해 “엄마 거”라고 대답하는 아기새를 보며 까르르 웃는 주인공의 모습은 독자들로 하여금 웃음을 자아내게 한다. 하트 형유와 ‘까르르’ 등의 표현이 아기새의 표정과 상반되면서 작품 속의 분위기는 한층 고조된다.



이러한 즐거운 분위기는 일상툰의 본편을 밝고 편안한 공간으로써 구성하는데 기여한다. 일단 ‘즐거움’의 감정이 작품의 전체적인 분위기를 형성하게 되면, 이와 대비되는 ‘우울’, ‘슬픔’과 같이 ‘즐거움’을 저해할 수 있는 감정의 요소들은 최소한으로 제한된다.

(3) 친밀감

2세대 일상툰의 ‘명랑’의 감정구조를 이루고 있는 세 번째 요소는 ‘친밀감’이다. 초기의 일상툰이 주인공 ‘나’를 중심에 놓고 독백 위주의 내러티브로 이루어졌다면 2세대로 이행하면서 점차 ‘자기’보다 관계 중심적 내러티브로 변화한다. 작품 속 이야기의 주류를 이루고 있는 것은 부모님, 친구, 가까운 직장 동료, 배우자, 자녀 등과 같이 주인공과 친밀한 관계를 맺고 있는 인물들이다. 이러한 관계에서 오는 친밀함은 작품의 서사를 안정적으로 만드는데 기여하며, 또한 등장인물 간에 이루어지는 스스럼없는 대화나 행동은 유쾌한 상황을 만들어내기도 한다.

<표 16>은 『일상날개짓』의 에피소드 중 ‘친밀감’을 나타낸 에피소드를 정리한 것이다.

<표 16> 『일상날개짓』에 표상되는 ‘친밀감’

<p>오~~~와~~~~~ 왜 이제 왔어! 왜! 왜! 내가 얼마나 기다린 줄 알아?! 양?</p>  <p>애교와 앙탈을 모조리 쏟아내는 하쵸</p> <p>그런 하쵸를 보며 아기새는...</p>  <p>음... 음... 근데...? 무지귀찮~ 음... 알겠어! 지새... 음... 근데... 음... 참... 음... 음... 음... 음... 음... 음... 음... 음... 음... 음... 음... 음... 음... 음... 음... 음... 음... 음...</p>	  <p>건강해지고 싶은 마음이 굴뚝처럼 솟아났다는 알흠다운 이야기...</p>	<p>언니 그거 알아...?</p>  <p>하쵸는 안 돼~ 사람 먹는 거 먹으면 안 돼!</p> <p>언니 집에 들어와 살면서 부모님의 잔소리를 피할 수 있는 자유를 얻었지만.. 그 대신</p>  <p>이웃의 냄새가 안 들어도 안 되는 건 안 되는 거야~ 짜글짜글~</p> <p>난 입맛을 잃었어...</p> <p>역시 인생은 하나를 얻으면 하나를 잃게 되는 건가 봐</p>  <p>다이어트가 그냥 돼.. 막 돼.. 저절로 돼..</p> <p>헉!!! 뭐야 너 왜 그래!</p>
<p>151화 하쵸의 근황</p>	<p>215화 이모를 사랑해서(3)</p>	<p>236화 도시락</p>

첫 번째 그림은 151화, <하쵸의 근황>편의 일부다. 하쵸는 아기새 가족의 반려견으로 형제가 없는 아기새에게 있어서 친구이자 동생 같은 존재이다. 하쵸는 학교에 간 아기새를 하루 종일 기다리다가 아기새가 집에 돌아오면

‘팔짝팔짝’ 뛰어나가 반기면서 “애교와 양탈을 모조리 쏟아내”고, 아기새 또한 하쫘에게 ‘하트’와 ‘빛나는 눈’을 보내면서 둘의 친밀감을 표현한다.

두 번째 그림은 215화, <이모를 사랑해서> 에피소드 중 일부이다. 아기새의 집에서 함께 생활하는 이모가 감기에 걸려 본가에 요양을 가게되고, 외로운 아기새가 이모가 보고싶어 문자 메시지로 끊임없이 대화를 거는 장면을 그린 것이다. 이모 캐릭터인 ‘돼지양’은 흰 배경에 이불을 뒤집어쓰고 괴로운 얼굴로 계속해서 울리는 메시지 알람을 좌절 섞인 표정으로 바라본다. 다소 끈질긴 아이의 문자 메시지 재촉은 낯선 타인에게 결례가 될 수 있지만 아기새와 돼지양의 친밀한 관계에서는 오히려 웃음을 자아내는 효과를 준다.

마지막 그림은 주인공과 돼지양의 대화이다. 이미 요리를 못하는 것으로 독자들에게 알려져 있는 주인공이 모처럼 아이의 소풍을 맞아 도시락을 준비했다는 것이 주요 내용이다. 아이에게 김밥보다 더 특별한 것을 만들어주고 싶었던 주인공은 동그랑땡을 만들어 도시락에 넣어 보냈고, 남은 것을 동생 돼지양에게 맛을 보라며 건네준다. 돼지양은 맛을 본 순간 먹은 것을 토해내며 맛없는 동그랑땡에 “다이어트가 저절로 된”다며 맛없음을 적극적으로 표현한다. 음식을 만든 본인 앞에서 먹은 음식을 토하는 장면이나 “입 맛을 잃었어”, “다이어트가 그냥 돼..막 돼..저절로 돼..”와 같은 직접적인 표현들은 둘의 관계가 매우 가까우며 서로에게 다소 거친 표현이 양해가 되어 있는 상태라는 것을 의미한다. 친밀한 관계에서 나오는 이러한 자연스럽고 직설적인 표현들은 작품 속 분위기를 한층 안정적이고 유쾌하게 만드는데 일조한다.

<표 17>에 제시된 지현이의 『즐거우리 우리네인생』에서도 이러한 친밀감의 재현을 찾아볼 수 있다.

<표 17> 『즐거우리 우리네인생』에 표상되는 친밀감

<p>림짱은 나와 오래된 친구이다</p>  <p>추진력</p> <p>림짱과 함께 있으면 편안하고 재미있고 유쾌하다</p> 	 
<p>중략</p> <p>림짱은 교정을 시작했다</p>   <p>보는 재미가 쏠쏠하다</p> 	 <p>아엠 유얼 뮤즈</p>  <p>잊혀질까봐</p>
<p>79화 림짱은 재밌어</p>	<p>81화 오빠는 왜그래</p>

표의 좌측은 79화 <립짱은 재밌어> 에피소드의 일부로, 친구 ‘립짱’에 대한 소개로 시작한 해당 에피소드는 립짱과 주인공이 겪었던 유쾌한 일화를 만화로 그려내었다. 그 중 치아 교정을 하는 립짱이 립글로즈를 바를 때 화장품의 색조가 치아와 교정기 사이에 끼어버린 모습을 다소 엽기적으로 묘사한 부분이 있다. 립짱이 입을 “찌억” 벌려 교정기 사이에 붉게 물든 치아를 보이는 모습이나, 그것을 보고 “피투성이”라고 놀리며 유쾌하게 웃는 주인공의 모습은 서로의 친밀감이 있기에 표현할 수 있는 것들이다.

또한 우측의 81화 <오빠는 왜그래>편에서는 오빠와의 일화를 그리고 있는데, 소재가 없어서 고민하는 현이씨에게 오빠가 적극적으로 자기를 소재로 쓰라며 어필하는 모습이 과장되어 묘사된다. 흰 눈을 뜨고 이상한 소리를 발산하며 “날 그려!! 날!!”이라고 외치는 오빠의 이미지는 자신의 모습을 다소 망가지게 그려도 용인이 되는 사이라는 것을 암시하는 것이기도 하다.

<표 18> 『남이이야기』 (좌)와 『패밀리 사이즈』 (우)에 표상되는 친밀감

<p>지치고 피곤하고 힘든 세상에</p>  <p>나를 걱정해 주고</p>  <p>간밤에 변사체가 되지 않았나 체크해 주고</p>  <p>같이 밥을 먹어주는 사람이 있다는 건</p>  <p>정말 고마운 일이 아닐까 하고 생각한다</p> <p>남이 사는 이야기 462화</p>	<p>남편에게 서운한 일이 생겨서 단단히 삐친 아내,</p>  <p>개똥 친구 차단! SNS 친구 삭제!</p>  <p>흥! 사과 해도 절대 안 받아 줄 거야!</p> <p>패밀리 사이즈 시즌2 35화</p>
--	---

이외에도 <표 18>(좌)의 『늑대야기』에서는 늑대와 그 배우자 이과장의 관계를 “간밤에 변사체가 되었는지 체크해 줄 사람”으로 표현하면서 친밀한 관계성을 내비치고 있고, 우측의 『패밀리 사이즈』 시즌 2 35화에서는 남편에게 서운한 일이 생겨 단단히 빠치는 바람에 “사과해도 절대 안 받아 줄 거”라고 화를 내면서 남편에게 눈을 흘기는 장면이 묘사된다.

이러한 표현들은 모두 2세대 일상툰의 ‘명량’을 이끌어가는 주요 감정 요소 중 하나이다. 작품 속에서 친밀감은 등장인물의 다소 망가지는 이미지나 공격 사회의 타인에게는 쉽게 할 수 없는 행동을 그려내는 것을 통해 그려지는 것이 일반적이다.

3) 소결

본 절에서는 초기 일상툰과 웹툰 플랫폼 형성 이후에 등장한 일상툰을 1세대와 2세대 일상툰으로 분류하고 각 세대별 작품에 공통적으로 재현되는 감정의 구조를 살펴보았다. 1세대와 2세대의 일상툰에 재현되는 감정을 분석한 결과, 각 세대의 일상툰에 공통적으로 재현되는 감정들이 있다는 것을 확인할 수 있었다. 1세대 일상툰의 경우 사색과 자기성찰, 고독과 상실, 무기력과 공허가 공통적으로 재현되었으며, 2세대 일상툰에는 행복과 유쾌함, 친밀감이 재현되었다. 이렇듯 각 세대에 공통적으로 나타나는 감정 요소들의 복합체를 감정 구조라고 명명할 수 있는데, 이 감정구조는 세대에 따라 상이하게 재현된다.

먼저, 1세대 일상툰에 해당하는 작품에서는 ‘우울’로 포괄할 수 있는 감정 요소들을 찾아볼 수 있다. ‘우울’을 구성하는 것은 사색과 자기성찰, 상실과 고독, 무기력과 공허 등의 요소들이다. 사색과 자기성찰은 주인공이 자신을 되돌아보고 성찰하는 일련의 행위들을 상징적으로 그려냄으로써 작품에 재현된다. 이러한 사색의 이미지는 노을과 그림자, 캔버스의 여백 등의 만화적 기호를 활용함으로써 작품에 ‘우울’의 감정을 표현된다. 둘째로, 중요한 대상의 상실에 대한 반응으로 나타나는 고독은 1세대 일상툰의 ‘우울’의 감정 구조를 형성한다. 여기서 말하는 ‘대상’이란 사람 뿐 아니라 유대, 개성 등 추상적인 대상을 포함하는 개념이다. 이러한 고독감은 상실한 대상을 상징하는 물체, 인물 등으로부터 소외받는 자신을 그려 넣음으로써 ‘우울’의 감

정을 형성한다. ‘우울’을 구성하는 마지막 요소는 무기력과 공허이다. 1세대 일상툰에서 무기력과 공허는 일상생활에 대한 권태와 피로로부터 도피하는 주인공의 모습을 통해 표상된다.

일상툰이 개인 홈페이지를 벗어나 웹툰 플랫폼으로 편입된 이후에 등장한 2세대 일상툰 작품에서는 ‘우울’이 사라지고 그 대신 ‘명랑’으로 포괄할 수 있는 감정 요소를 찾아볼 수 있다. ‘명랑’의 감정구조를 구성하는 요소는 행복과 즐거움, 그리고 친밀감이다. 이 중 행복은 가족과 친구, 가까운 지인과 같이 사적 사회 내의 구성원들과 맺는 관계성을 통해 묘사되는 경우가 많다. 2세대 일상툰은 안정적으로 지속되는 소소한 삶 속에서 소중한 사람들과 함께 보내는 시간에 대한 찬사를 보낸다. ‘명랑’을 구성하는 요소 중 두 번째는 즐거움이며, 이것은 캐릭터의 표정을 통해 전달된다. 기쁨과 폭소 등 유머러스한 표정의 묘사는 그 자체로 작품의 분위기를 유쾌하게 만든다. 특히 작품을 대표하는 썸네일 이미지에 그려진 들뜬 표정으로 밝게 웃고 있는 캐릭터들은 작품 전반에 즐겁고 명랑한 분위기가 흐르고 있다는 것을 암시한다. 마지막으로 ‘친밀감’ 역시 ‘명랑’을 구성하는 감정 요소이다. 2세대 일상툰에 등장하는 것은 주로 주인공과 친밀한 관계를 맺는 가족, 친구와 같은 사람들이다. 일상툰은 이들과의 관계성을 중심으로 전개되는데, 친밀감은 이들의 캐릭터를 의도적으로 망가뜨리는 것을 통해 표현된다. 등장인물 간의 격의 없는 말과 행동은 극의 전개에서 발생할 수 있는 긴장감을 완화시켜주며 작품 내에 안정적이고 편안한 세계를 구축하는 역할을 한다.

이상의 분석을 통해 일상툰에 표상되는 감정 구조가 ‘우울’에서 ‘명랑’으로 이행하고 있는 것을 확인할 수 있다. 1세대 일상툰에서 주요 소재로 등장했던 ‘우울’은 2세대 일상툰에서는 자취를 감추었고, 그 자리를 ‘명랑’이 대체한다. 물론, 1세대 일상툰 작품의 모든 에피소드가 ‘우울’만을 담아내었던 것은 아니다. 일상생활에서 경험한 재미있었던 일들을 유머러스하게 그려내는 즐거운 에피소드들도 다수 담아낸다. 그럼에도 불구하고 1세대 일상툰을 ‘우울’하다고 말할 수 있는 것은 초기 일상툰이 ‘우울’의 감성으로부터 시작되었고 또한 그것을 담고 있는 에피소드가 연재 기간 동안 높은 빈도로 연재되었기 때문이다. 이상의 분석 결과를 토대로 다음 절에서는 1세대 일상툰이 ‘우울’에 기반하고 있었음을 확인하고, 나아가 일상툰의 감정구조가 변화하는 양상을 확인해볼 것이다.

2. 수치로 보는 감정구조의 변동

본 절에서는 앞 절의 분석을 기반으로 1세대 일상툰의 감정구조가 ‘우울’에 기반하고 있으며, 또한 세대교체가 이루어지면서 작품에 재현되는 감정구조가 변화하였다는 것을 재현된 감정의 수치화 작업을 통해 확인할 것이다.

2세대의 일상툰이 웹툰 내에서 ‘유머’와 ‘엽기’를 담당하며 어느 정도 코믹 만화의 기능을 담당하고 있는 것은 웹툰 사이트에 연재되는 대다수의 일상툰을 통해서도 확인 가능한 사실이다. 이러한 ‘코믹’한 일상툰이 범람하는 현재에 이르러서 1세대 일상툰이 연재되던 당시의 감수성을 체감하기란 쉽지 않은 일이다. 왜냐하면 이미 1세대 일상툰의 작품은 온라인상에서 볼 수 없게 된 지 오래되었고, 초기의 작가들 또한 당시와는 다른 방향으로 작품 활동을 하고 있기 때문이다. 따라서 1세대 일상툰에서 ‘우울’이 어느 정도로 작품에 깊게 자리하고 있었는지 확인하기 위해서는 객관적 지표를 활용할 필요가 있다.

이를 위해 2000년대 초반에 개인홈페이지를 통해 연재되었으나 2세대 일상툰 등장 전후로 연재가 중단되거나 완결이 난 작품을 대상으로, 앞 절에서 분석한 ‘우울’의 감정 요소를 포함하고 있는 에피소드의 개수를 수치화하고자 한다. 분석 대상이 되는 작품으로는 페리테일의 『포엠툰』과 권윤주의 『스노우캣』이 있다.

두 번째는 세대에 따른 감정 구조의 변화를 수치화 작업을 통해 확인한다. 분석 대상이 되는 것은 2000년대 초반에 일상툰을 시작하여 2세대 일상툰이 등장한 이후까지 장기적으로 연재를 계속한 작품이다. 1세대부터 2세대까지 일상툰 연재를 계속한 대표 작가로 정철연과 서나래를 꼽을 수 있다. 정철연은 2000년부터 2007년까지 1세대 일상툰 『마린블루스』를 연재하였고, 2010년부터 2014년까지 2세대 일상툰에 해당하는 『마조 앤 새디』를 연재하였다. 서나래의 『늑이야기』는 2004년 연재를 시작하여 10년이 넘는 기간 동안 연재를 계속하고 있는 장기 일상툰이다. 그러나 네이버 연재를 시작하기 전 개인 홈페이지에서 연재되었던 2004년부터 2006년 초기까지의 에피소드의 대부분이 삭제되었기 때문에 지금은 당시의 연재분을 확

인할 수 없다. 따라서 본고는 장기 연재 작품 중 정철연의 『마린블루스』와 『마조 앤 새디』를 중심으로 분석을 진행한다.

1) 1세대 일상툰의 ‘우울’ 에피소드

『스노우캣』, 『마린블루스』를 필두로 하는 1세대 일상툰의 밑바탕에는 자학적이고 우울한 감수성이 깔려있었다는 것은 1세대 일상툰 작품에 재현된 ‘우울’의 감정 요소들을 수치화함으로써 확인해볼 수 있다.

<표 19>는 2000년부터 2001년까지 권운주의 홈페이지에서 연재되었던 연재분량을 묶어 단행본으로 출간한 『스노우캣 다이어리』 1, 2권의 전체 에피소드 개수와 그 중에서 ‘우울’의 감수성을 기반으로 한 에피소드의 개수를 정리한 것이다. 『스노우캣 다이어리』 1권은 작가가 개인 홈페이지에서 2000년 한 해 동안의 그린 일기를 묶은 것이고, 2권은 2001년 한 해 동안의 일기를 묶어 출간한 것이다.

<표 19> 『스노우캣 다이어리』 ‘우울’ 에피소드 개수

스노우캣 다이어리 1권		스노우캣 다이어리 2권	
에피소드 개수	‘우울’ 에피소드 개수	에피소드 개수	‘우울’ 에피소드 개수
160	53	262	84

단행본에 실린 에피소드 수는 1권이 160개 에피소드, 2권이 262개 에피소드로, 총 422개 에피소드가 수록되어 있다. 그 중 『스노우캣 다이어리』 1권에서 ‘우울’의 에피소드는 총 53개이며 2권에 포함된 ‘우울’의 에피소드는 총 84개이다. 이를 통해 ‘우울’의 에피소드가 높은 비중을 차지하고 있음을 확인할 수 있다.

2001년 한 해 동안 공개된 『스노우캣』 2권의 에피소드는 1권에 비해 총 에피소드 개수가 증가하였으며, ‘우울’의 에피소드 역시 함께 증가하였다. 이러한 에피소드는 ‘지치다’, ‘힘들다’, ‘웁츠러들다’, ‘싫다’ 등의 부정적인 감정표현을 사용함으로써 작가의 우울한 감정세계를 반영한다. ‘우울’을 표

상하는 에피소드는 높은 빈도로 공개되면서 작품 전체의 분위기를 결정하는데 중요한 역할을 했다고 볼 수 있다.

<표 20>은 초창기 일상툰 작품 중 하나로 정현재의 『포엠툰』 1, 2권의 에피소드 개수를 정리한 것이다. 『포엠툰』 1권에서는 주인공이 떠나간 ‘그녀’에 대해 회상하고 그리워하는 모습이나 정체성에 대해 고민하는 모습들이 다수 등장하며 작품 내의 우울한 분위기를 형성한다.

<표 20> 『포엠툰』 ‘우울’ 에피소드 개수

<포엠툰> 1권		<포엠툰> 2권	
에피소드 개수	‘우울’ 에피소드 개수	에피소드 개수	‘우울’ 에피소드 개수
60	33	73	29

『포엠툰』의 단행본은 1권은 총 60개의 에피소드가 실려 있으며 이 중, ‘우울’이 그려진 에피소드는 총 33개로 전체 에피소드의 과반수를 차지한다.

『포엠툰』 2권은 한 컷 만화와 에세이가 결합된 것 외에도 그림 없이 시로만 구성되어 있는 에피소드도 포함되어 있다. 또한, 목차에 실리지 않았지만 페이지 사이에 무채색의 한 컷 짜리 더미 에피소드가 수록되기도 했다. 단행본 2권의 에피소드 개수는 이와 같은 목차에 없는 에피소드를 모두 포함한 것으로, 총 에피소드 개수는 73개이다. 그 중에서 ‘우울’을 반영한 에피소드는 27개였으며, 여기서도 역시 ‘우울’의 감정이 높은 빈도로 표현되고 있음을 알 수 있다.

2권에서 특징적인 것은, 단행본 전반에서 연인과의 행복한 모습을 그림으로써 희망적인 메시지를 담아내다가 후반부에 가서는 대부분의 에피소드가 이별과 그리움으로 가득 찬 ‘우울’의 내러티브를 담고 있다는 점이다. 이것은 2권의 도입부와 전개에 해당하는 부분까지 희망에 대해 이야기하다가 클라이막스에 이르러 다시 1권과 같이 ‘헤어짐’과 ‘고독’에 대한 독백을 이어가는 것이라고 할 수 있다. 결말에 이르러서 다시 희망의 새싹을 그려내며 이야기를 마무리 짓지만, “서로를 볼 수 없게 되다”라는 제목이 붙은 파트 3에서 이별의 슬픔을 토해내던 작품의 감정선은 여전히 견혀지지 않은 채

작품이 끝을 맺는다.

2) 장기 연재 일상툰의 감정구조 변화

: 정철연의 『마린블루스』와 『마조앤새디』를 중심으로

다음으로, 2000년대 초반부터 연재를 시작하여 현재에 이르기까지 장기간 연재되었던 작품을 통해 일상툰 감정구조의 변화를 찾아볼 수 있다.

정철연의 『마린블루스』는 2001년부터 2007년 막바지에 이르기까지 총 000편의 에피소드를 개인 홈페이지에서 공개된 작품이다. 1세대 일상툰의 선두주자로 초창기부터 포털 사이트가 웹툰 플랫폼을 형성한 이후까지 장기간에 걸쳐 연재를 했기 때문에 초기 일상툰이 시간의 흐름에 따라 어떻게 변화하는지를 잘 담아내고 있다. 『마린블루스』는 2001년부터 2003년까지 연재한 시즌 1, 2004년부터 2005년까지의 시즌 2, 그리고 마지막 시즌인 시즌 2.5로 이루어져있다.

<표 21> 『마린블루스』 시즌 1 ‘우울’ 에피소드 개수

시즌1 1권		시즌1 2권		시즌1 3권	
에피소드 개수	‘우울’ 에피소드 개수	에피소드 개수	‘우울’ 에피소드 개수	에피소드 개수	‘우울’ 에피소드 개수
154	53	146	33	176	26

<표 21>은 『마린블루스』 시즌 1의 연재 분량을 담은 단행본 1~3권의 에피소드 개수를 정리한 것이다. 시즌 1의 1권을 통해 공개된 에피소드는 총 154편이며, 그 중 ‘우울’한 에피소드는 53개이다. 시즌 1의 2권의 총 에피소드 개수는 146개로, 그 중 33개 에피소드가 ‘우울’의 감정 요소를 포함한다. 시즌 1 3권에는 총 176개의 에피소드가 실려있으며, 이 중 ‘우울’을 표현한 에피소드는 총 26개이다.

시즌 1의 1권에서는 ‘우울’한 감정을 담은 에피소드가 매달 빠지지 않고 공개되었고 시즌 1의 2권에서도 역시 ‘우울’의 감정은 중요 소재로 활용되

며 빈번하게 등장한다. 시즌 1의 3권에서는 176개 에피소드 중 26개로 1, 2권에 비해 ‘우울’의 에피소드가 감소하였지만 그럼에도 불구하고 여전히 높은 빈도로 작품 속에 ‘우울’이 표상된다. 때로는 작가의 감정 기록에 따라 연속적으로 ‘우울’이 그려지기도 했기 때문에 ‘우울’의 감정이 환기되지 않고 며칠 동안 지속되는 경우도 많다. 이러한 점으로 미루어 보았을 때 『마린블루스』 시즌 1에서 ‘우울’의 감정 요소들은 작품에 빠짐 없이 등장하는 단골 소재였으며, ‘우울’이 극 전개의 주축을 이루고 있었다고 보아도 좋을 것이다.

<표 22>은 『마린블루스』 시즌2의 ‘우울’을 내포하고 있는 에피소드 수를 정리한 것이다. 『마린블루스』 시즌 2에서는 ‘성계군’과 그의 연인 ‘성계양’의 연애 스토리가 작품의 주제이다. 시즌 2은 첫 에피소드부터 성계군과 성계양이 함께 시간을 보내는 모습을 그려내면서 시즌 2의 주제가 ‘연애’라는 것을 밝힌다.

<표 22> 『마린블루스』 시즌 2 ‘우울’ 에피소드 개수

시즌2 1권		시즌2 2권	
에피소드 개수	‘우울’ 에피소드 개수	에피소드 개수	‘우울’ 에피소드 개수
170	4	239	5

<표 22>를 통해 가장 먼저 확인할 수 있는 것은 먼저, 시즌 1에서 매달 거의 빠짐없이 등장하던 ‘우울’한 에피소드가 시즌 2에 들어서면서 크게 감소했다는 점이다. 시즌 2의 1권에서는 170개의 에피소드 중 4개의 에피소드, 시즌 2의 2권에서는 239개의 에피소드 중 5개의 에피소드가 ‘우울’을 담아내었다. 시즌 1에서 꾸준히 ‘우울’을 그린 것과 대조적으로, 시즌 2에서는 ‘우울’이 등장하는 빈도수는 급격하게 감소하였고, 그 대신 여자친구와 함께 겪은 즐겁고 설레는 에피소드들이 크게 증가하였다.

<표 23>은 『마린블루스』 시즌 2.5의 총 에피소드와 ‘우울’을 표현하는 에피소드 개수를 정리한 것이다. 시즌 2.5는, ‘성계군’과 ‘성계양’의 신혼생활을 주제로 한 일상툰으로, 함께 한 공간을 공유하며 생활하는 부부 사이

에 벌어지는 여러 가지 일화들을 주제로 연재되었다. 시즌 2.5 역시 시즌 2와 마찬가지로 ‘우울’을 담은 에피소드가 한 자리 수에 머무르는 것을 알 수 있다

<표 23> 『마린블루스』 시즌 2.5의 ‘우울’ 에피소드 개수

시즌2.5 1권		시즌2.5 2권	
에피소드 개수	‘우울’ 에피소드 개수	에피소드 개수	‘우울’ 에피소드 개수
166	3	144	3

시즌 2.5에서 ‘우울’은 1권의 166개 에피소드 중 3개, 2권의 144개 에피소드 중 3개에 머무른다. 시즌 2에서 비록 줄어들기는 했으나 두세 달에 한 번씩 주기적으로 재현되던 ‘우울’은 시즌 2.5에 진입하면서 빈도가 더욱 낮아진다.

<표 24> 『마린블루스』 시즌별 ‘우울’ 에피소드 개수의 변화

	시즌1 (2001~2003)	시즌2 (2004~2005)	시즌2.5 (~2007)
‘우울’ 에피소드	112	9	6

<표 24>는 『마린블루스』의 각 시즌별 ‘우울’ 에피소드 개수를 정리한 것이다. 시즌 1에서는 112개, 시즌 2에서는 9개, 시즌 2.5에서는 6개의 에피소드가 ‘우울’의 감정을 내포한다. 이를 통해 시즌 2가 연재되었던 2004년 무렵부터 『마린블루스』에서 ‘우울’ 에피소드가 그려지는 빈도가 줄어든 것을 확인할 수 있다.

<표 21>부터 <표 24>까지의 표를 함께 종합해보면, ‘우울’이 재현되는 에피소드는 시즌 1의 1권에서는 53개로 높은 비중을 차지하다가 2권에서는 33개, 3권에서는 26개로 줄어들다가 시즌 2에 접어들면서 총 9개로 급격하게 감소한다. 『마린블루스』의 마지막 시리즈인 시즌 2.5의 단행본에서는 그보다 더 줄어들어 6개의 에피소드만이 ‘우울’을 담고 있다.

『마린블루스』에 나타나는 ‘우울’의 감정은 에피소드 개수의 변화뿐만 아니라 그 내용면에 있어서도 변화를 찾아볼 수 있다. 『마린블루스』 시즌 1에서 재현되는 ‘우울’은 앞 절에서 지적했듯이 사색과 고독, 자기성찰과 같이 자기중심적인 감정이었다. 그러나 시즌 2와 2.5에서는 타인의 우울함을 대신 전달해주는 것으로 ‘우울’을 그리는 방식이 변화하였으며, 자기의 내면세계로부터 기인하는 ‘우울’이 작품 속에 재현되는 경우는 거의 찾아볼 수 없게 되었다. 예를 들어, 시즌 2의 1권에서 우울한 기분을 내포한 세 편은 ‘성계군’이 조모의 장례를 치르고 돌아와 그린 추모만화와 직장 동료 ‘홍합양’의 이별, 그리고 직장 동료 ‘소라양’이 해외로 어학연수를 떠난 다음 이별의 아쉬움을 그린 에피소드이다. 이러한 ‘우울’은 ‘자기’의 우울한 감정을 주제로 그림을 그린 시즌 1과는 다르게 타인과의 관계성에서 간접적으로 체험되는 ‘우울’이라 할 수 있다.

그러나 『마린블루스』에서 ‘우울’이 완전히 사라진 것이 아니었다. 급격히 감소하였다고는 하나 ‘우울’의 감정은 『마린블루스』 모든 시즌에서 꾸준히 소재로 활용되었다. 그러나 2010년부터 2014년까지 연재되었던 정철연의 새 일상툰 『마조 앤 새디』에서 ‘우울’은 철저하게 배제된다.

<표 25> 『마조 앤 새디』 ‘우울’ 에피소드 개수

1권		2권		3권		4권	
에피소드 개수	‘우울’ 에피소드 개수	에피소드 개수	‘우울’ 에피소드 개수	에피소드 개수	‘우울’ 에피소드 개수	에피소드 개수	‘우울’ 에피소드 개수
66	0	62	1	51	0	69	0

<표 25>는 『마조 앤 새디』의 ‘우울’ 에피소드 개수를 수치화하여 정리한 것이다. 네 권의 단행본에는 1권이 66개, 2권이 62개, 3권이 51개, 4권이 69개로 총 248개의 에피소드가 실려 있다. 이 중 사색, 성찰, 고독, 상실, 무기력, 공허 등, ‘우울’의 감정 요소를 담고 있는 것은 단 한 개에 그친다. 2권에서 그려진 한 개의 ‘우울’ 에피소드는 새디의 다소 외롭고 쓸쓸했던

유년시절을 그린 것이다. 그러나 이 에피소드 또한 ‘우울’을 전면에 내세우기 보다는 후속편의 재미를 이끌어내기 위한 기제로 사용하기 위해 활용된 것으로 1세대 일상툰에서 나타나는 ‘우울’과는 다른 성격을 가진다.

이상으로, 『마조 앤 새디』를 통해 2세대 일상툰에서는 1세대 일상툰에 속하는 『마린블루스』처럼 ‘우울’의 소재가 활용되지 않고 있음을 확인할 수 있다. 동일한 작가의 작품임에도 2세대 일상툰에 해당하는 작품에서 ‘우울’의 감성은 더 이상 만화에 나타나지 않는다. 이러한 감정 구조의 변화는 비단 『마린블루스』와 『마조 앤 새디』에 한정되는 것이 아니라 1세대와 2세대 일상툰 작품 일반에서 찾아볼 수 있는 현상이다. 초기 일상툰에서 극의 분위기를 주도하던 고독, 무기력과 같은 감정들은 2세대 일상툰에서는 더 이상 극중에 등장하지 않는다. 만약 ‘우울’의 감정 요소들이 그려진다고 해도 어디까지나 보조적인 소재로 이용될 뿐, 그것이 작품 전체의 감정 구조를 주도하지는 않는다. 2세대로 진입하면서 ‘우울’은 의도적이라고 해도 좋을 만큼 만화 속에 재현되지 않도록 배제된다.

3) 소결

본 절에서는 2000년대 초반에 연재되었던 1세대 일상툰에 ‘우울’의 감정구조가 형성되어 있었음을 확인하고, 1세대에서 2세대로 이행하면서 기존에 유효했던 감정 구조가 급격히 사라졌다는 것을 재현된 감정의 수치화를 통해 분석하였다. 분석 결과, 『포엠툰』, 『스노우캣』 등 1세대 일상툰에서는 전체 에피소드에서 ‘우울’이 차지하는 비중이 높은 것으로 나타났다. 또한 2000년대 초반부터 2010년대까지 일상툰 시리즈를 연재한 『마린블루스』와 『마조 앤 새디』의 분석을 통해 일상툰 내에 표상되는 감정의 구조가 세대 별로 차이가 나타나고 있다는 것이 드러난다. 이로부터 1세대 작품의 감정구조를 형성한 ‘우울’의 감정은 2세대 일상툰에서는 거의 드러나지 않았으며, 그 대신 즐겁고 유쾌한 ‘명랑’의 이야기가 감정 구조를 형성하고 있다는 사실을 유추해볼 수 있다.

본 절에서 주목할 만한 것은, 『마린블루스』에서 ‘우울’의 에피소드가 시즌 2가 연재된 2004년을 기준으로 ‘우울’의 에피소드가 급격하게 감소했다는 점이다. 2004년은 『마린블루스』가 단행본 출간과 캐릭터 사업 등 2차

산업으로 영향력을 확장해나갔던 시기다. 2001년 정철연의 개인 홈페이지에서 공개된 『마린블루스』는 2003년 5월, 그 동안 연재된 에피소드들을 묶어 총 3권의 단행본으로 출간되었다. 그리고 2003년 7월, 한국 캐릭터 산업의 현주소를 소개하는 ‘서울 캐릭터페어 2003’에서 『마린블루스』가 한국의 ‘새로운 캐릭터’로 소개된 것을 시작으로(노현, 2003)⁴⁷⁾, 본격적으로 『마린블루스』 캐릭터의 상품화가 활발해졌다. 2003년 후반기에는 『마린블루스』 캐릭터로 제작된 다이어리가 ‘예약 판매를 시작한 지 하루만에 1차분 1만개를 판매’하는 등(노현, 2003)⁴⁸⁾, 대중들의 폭발적인 호응을 받았다. 인기는 계속 이어졌으며 2003년 연말에는 ‘2003 대한민국 만화·애니메이션·캐릭터 대상’에서 만화부문 대상을 수상하기도 했다(유상우, 2004).⁴⁹⁾ 비록 포털 사이트 기반의 웹툰 플랫폼이 형성되기 이전이지만, 2003년 말을 기점으로 『마린블루스』는 평범한 네티즌에 의해 생산되는 아마추어 콘텐츠에서 벗어나 웹툰 시장에 정식으로 편입되었다고 볼 수 있는 것이다. 『마린블루스』에서 ‘우울’을 그린 에피소드의 개수가 급격하게 감소하고 감정 구조에 변화가 나타난 것은 이렇듯 일상툰의 상품화가 본격화된 시기였다. 이 시기 이후에 ‘우울’은 작품 속에서 찾아보기 힘든 것이 되었고, 그 자리는 가볍고 밝고 즐거운 ‘명랑’한 이야기들로 메꾸어졌다.

이상의 논의로부터 알 수 있듯이, 작품에 공통적으로 드러나는 감정 요소의 집합체 즉, 감정구조는 다양한 조건에 의해 변화한다. 일상툰 장르에 표상되는 감정구조가 ‘우울’에서 ‘명랑’으로 이행한 것 역시 변동을 가능케 하는 복합적인 요인이 있으리라고 본다. 다음 장에서 감정구조의 변동을 추동하는 요인을 추적해봄으로써 일상툰의 감정구조가 왜 변화하였는가에 대한 질문에 답하는 것이 가능해지리라 본다.

47) 노현, 「캐릭터 세상이 열렸다!」, 『매일경제』, 2003년 07월16일자.

48) 노현, 「캐릭터 다이어리 줄잇는다」, 『매일경제』, 2003년 11월 06일자.

49) 유상우, 「2003 대한민국 만화·애니메이션·캐릭터 대상 수상작 선정」, 『뉴시스』, 2003년 12월 01일자.

V. ‘명랑’의 감정구조를 추동하는 요인

본 장에서는 앞에서의 논의에 이어 ‘우울’에서 ‘명랑’으로 일상툰의 감정구조의 이행을 추동하는 복합적인 요인을 사회, 행위 주체, 구조, 의미 네 가지 차원에서 살펴본다. 이 네 차원의 요인들은 서로 복합적으로 상호작용하며 일상툰에 재현되는 감정구조의 변동에 관여한다. 먼저, 일상툰이 등장하여 소비되고 있는 사회적 배경을 살펴볼 것이다. 그 다음 일상툰의 생산자와 소비자, 즉 작가와 독자들이 의미화 하는 방식을 살펴봄으로써 ‘명랑’ 서사가 형성되는 배경을 밝힌다. 이 두 가지 배경을 토대로 일상툰의 구조적 변동이라는 차원에 주목하여 ‘우울’에서 ‘명랑’으로 감정구조가 변화한 시기에 일상툰 장에 나타난 여러 시스템의 변화들을 제시한다. 이 네 가지 차원의 요인들을 바탕으로 일상툰의 의미가 어떻게 변화하였는지 고찰하는 것이 본 장의 목표이다.

1. 사회 변동의 차원

본 절은 일상툰이라는 ‘작은 이야기’의 만화 서사가 등장하고, 또한 그것이 지속적으로 소비되고 재생산되는 현상의 사회적 배경에 대해 고찰한다. 먼저, 일상계 이야기가 등장하게 된 배경을 살핀 다음, 일상툰의 소소하고 안정적인 이야기가 소비되는 현상이 나타나는 사회적 맥락을 밝힌다.

1) 사회적 불안의 일상화와 일상 이야기의 등장

일본의 ‘제로년대(2000년대)’ 서브컬처 논자들은 1995년 옴진리교에 의한 사린가스 테러 사건, 2001년 미국에서 발생한 동시다발 테러, 그리고 고이즈미 정권의 구조개혁으로 이어지는 커다란 사회적 흐름을 “거대한 이야기”가 종언하고 “작은 이야기”가 범람하기 시작하는 분기점으로 본다. 들뜨고 불안한 사회적 분위기가 감도는 세기말적 감성이 21세기 초입의 대형 참사와 구조개혁이라는 체제변화에 이르러 극대화 되었고, 이로 인해 그 동안 당연히 되어왔던 상식이 깨어지고 신뢰가 무너지면서 일종의 ‘서바이브 감

각'이라는 것이 사회 전반에 공유되었다는 것이다(宇野 常寛, 2011: 21-250); キネマ旬報映画総合研究所, 2011: 40-45⁵¹⁾).

2001년을 전후로, 90년대에는 기존의 시스템이 무효가 된 충격으로 그 동안 가려져왔던 포스트모던 상황의 본질이라고도 할 수 있는 구조가 모습을 드러냈다. 그 본질이란, 사람들은 더 이상 역사나 국가와 같은 '거대한 이야기'로 근거를 부여할 수 없는 (궁극적으로는 근거가 없는) '작은 이야기'를, 중심적인 가치로 자기 책임 하에 선택할 수밖에 없는 현실이다(宇野 常寛, 2011: 22).

이 시기를 기점으로 '일상계' 작품들이 등장하여 일본 서브컬처계에 새로운 흐름을 주도하였다. '일상계' 작품이란 등장인물들의 "느긋한" 일상생활을 그린 만화·애니메이션 등의 작품군을 뜻하는 것으로, "초능력을 가진 전사의 싸움"이나 "학원 드라마에 불가피한 것으로 여겨지는 '연애'의 묘사"마저 전무한 극히 평범하고 아무 일도 일어나지 않는 안정적인 일상세계를 그린다(キネマ旬報映画総合研究所, 2011: 26).

한국 사회 역시 IMF와 같은 전환기를 기점으로 '거대한 이야기'의 해체와 '작은 이야기'의 융성을 경험하였다. 한국에서 사회 전반에 불안이 극대화되기 시작한 것은 20세기 끝 무렵에서 21세기로 이어지는 시기였다. 1997년 IMF 외환위기는 국가와 시민사회에 대한 신뢰를 상실시키면서 한국 사회에 불안과 공포의 문화가 스며들게 한 사건이었다(정수남, 2010: 332-6).⁵²⁾ 외환위기를 기점으로 확산된 신자유주의의 흐름은 리스크에 대한 책임을 사회가 아닌 개인의 영역으로 전가시키고, 이에 따라 사회 전반에는 불안과 공포에서 살아남아야 한다는 '생존'의 감각이 확산되었다.

그러나 사회적 불안의 '사사화'가 일상생활에 침투하고 그것이 사회적으로 분담되는 것이 아니라 개인 스스로 감당해야 하는 사회적 감정이 되면서, 사회구성원들에게 리스크를 수반하는 모험보다는 '안정과 보수적 삶'을 추구하는 경향이 나타난다(정수남, 2010: 336-341). 사람들에게 있어서 사회적

50) 宇野 常寛, 2011, 『ゼロ年代の想像力』, ハヤカワ文庫.

51) キネマ旬報映画総合研究所編, 2011, 『“日常系アニメ”ヒットの法則』, キネマ旬報社.

52) 정수남, 2010, “공포, 개인화 그리고 축소된 주체: 2000년대 이후 한국사회의 일상성”, 『정신문화연구』 33(4), pp. 329-357.

인 성공이나 계층 상승보다 더 중요한 것은 현재의 상태를 유지하고 생계를 꾸려나가는 것이다. 이것은 주체의 권력결여에서 기인하는 “내사된 공포”의 행위로 규정할 수 있으며, 이 공포감은 외적 강제에 대한 예속을 이끌어냄으로써 체제순응의 삶을 추구하는 주체를 만들어낸다(정수남, 2010: 343).

초기 일상툰은 블로그 내러티브를 통해 ‘생존 감각’을 중심으로 불안과 공포의 서사를 묘사한다. 레트버그는 ‘과편화’되고 ‘목적지향적’이며 ‘진행 중인 내레이션을’ 통해 ‘자기탐구’하는 방식으로 블로그의 내러티브가 이루어진다고 지적한다(레트버그, 2009: 148-163). 외환위기를 기점으로 한국사회에 확산되는 신자유주의의 흐름과 그에 따른 ‘불안’의 감각이 일상툰을 이루고 있는 행위자들, 즉 작가와 독자의 ‘우울’의 감성을 형성하고 만화로 표현되었다고 본다. 그러나 2세대 일상툰의 ‘명랑’한 일상은 이러한 사회적 불안이 장기적으로 지속되고 ‘안정과 보수적 삶’의 방식의 라이프스타일이 사람들의 생활 속에 깊이 파고들 때 형성된 것이다. 사회적 감정구조가 불안과 위기를 중심으로 구성될 때 웹툰에서는 ‘내사된 공포’에 반응하여 평범하고 평화로운 내러티브가 나타난 것이라고 볼 수 있다.

2) 신자유주의 시대, 청년세대의 ‘생존감각’

1997년 외환위기 이후의 구조변동, 그리고 신자유주의의 전면화를 거치면서 사회적 안전망은 최소화되고 그 리스크는 개인의 영역으로 전가되었다. 이렇듯 불안이 만연한 사회에서 생존은 그 자체로 하나의 목표가 되어버린다.(정수남, 2010: 338).

신자유주의 시대에 확산되는 사회적 불안과 함께 사회 전반에 침투한 ‘생존의 감각’은 3포, 5포를 넘어 ‘n포 세대’, ‘금수저, 흙수저’와 같은 신조어를 낳으며 청년세대에 깊게 뿌리내리고 있다. 김홍중은 21세기에 등장한 새로운 청년들에게 있어 ‘생존’의 문제가 가장 중요한 모토로 등장했다고 지적하면서 이러한 청년세대를 ‘생존주의 세대’로 명명한다. ‘생존주의 세대’에 만연한 것은 사회적인 성공이나 명성보다도 ‘안정적인 삶’에 대한 갈망이며, 21세기에 등장한 생존의 이미지는 “더 아래로 추락하지 않는다는 소극적 자세, 피로와 체념의 은폐된 감정, 화려한 삶이 아니라 소박하고 평범한 ‘보통의’ 삶에 대한 소망의 이미지”와 긴밀하게 결합하여 청년세대가 공유하는

공통적 감각, 즉 ‘감정의 구조’를 형성하고 있다(김홍중, 2015: 181; 196).⁵³⁾

한편 2006년을 전후로 하여 등장한 ‘명랑’을 추구하는 일상툰은 ‘내사된 공포’가 재현된 것으로 생각해볼 수 있다. 생존 그 자체가 삶의 목표가 되는 생존주의적 감각과 불안이 지속되고 일상화된 사회에서 사회구성원, 특히 청년세대에는 변화보다는 안정적이고 ‘평범한’ 삶에 대해 갈망하는 경향이 강하게 나타난다. 청년세대가 공유하는 이러한 “소박하고 평범한 ‘보통의 삶’에 대한 소망의 이미지”가 일상툰에 소박하고 평범한, 그렇지만 그 속에서도 행복하게 살아가는 일상생활의 이미지로써 투영되고 있는 것으로 보인다. 즉, 불안과 생존의 감각이 그대로 만화에 환원되는 것이 아니라 사회구성원들이 불안의 시대에 공유하고 있는 공통의 ‘소망의 이미지’가 작품 속의 감정 구조를 형성하고 있는 것이다.

2. 일상툰 행위 주체의 차원

일상툰의 감정구조를 ‘명랑’으로 추동하는 요인은 그것을 직접 생산하고 소비하는 행위자들과 관련이 있다. 본 절에서는 일상툰을 생산하고 또한 소비하는 일상툰 작가와 독자에 초점을 맞추어 그들이 일상툰을 의미화 하는 살펴볼 것이다. 그 방법으로서 첫째, 작가와 독자의 인구학적 특성 중 성별과 연령대 분포를 정리하고, 또한 독자의 경우에는 일상툰 이용 현황을 명확히 한다. 또한, 작가와 독자들이 일상툰을 의미화하는 방식을 통해서 ‘명랑’의 서사가 형성되는 메커니즘을 밝힌다.

53) 김홍중, 2015, ‘서바이벌, 생존주의, 그리고 청년 세대: 마음의 사회학의 관점에서’, 『한국사회학』 49(1), pp. 179~212.

1) 일상툰을 그리는 사람들

(1) 성별 및 연령대

본 절에서는 일상툰을 그리는 성별 및 연령대에 초점에 맞추어 작가들의 특성을 밝힌다. 그러나 웹툰, 하물며 일상툰 단독 장르에 관한 통계자료가 거의 전무한 관계로, 대형 웹툰 플랫폼인 다음, 네이버, 올레마켓 웹툰, 레진 코믹스에서 일상툰을 연재하거나 연재한 적이 있는 작가들의 연령과 성별을 직접 조사하여 정리한다. 본 연구의 분석 대상을 설정할 때 제외되었던 체험형 일상툰, 정보제공형 일상툰, 독자제보형 일상툰 등의 세부 장르들도 모두 대상으로 한다.

<표 26> 다음, 네이버, 올레마켓, 레진의 일상툰 연재 작가

작가명	작품명	연재여부	연재기간	출생연도	성별
서나래	넓이 사는 이야기	연재중	2004년~연재중	1983년	여
남지은· 김인호	패밀리 사이즈	연재중	2014년~연재중	1979년(남) 1980년(김)	여/남
김진	나이스진타임 외 다수 생활툰	시즌완결	2008년~2015년	1980년	여
나유진	일상날개짓	완결	2008년~2013년	1979년	여
모나	오빠 왔다	연재중	2013년~연재중	불명	여
마인드C	월 유 메리미	연재중	2014년~연재중	불명	남
라일라	나는 귀머거리다	연재중	2015년~연재중	27세 ⁵⁴⁾	여
김양수	생활의 참견	연재중	2008년~연재중	1973년	남
펭귄	Penguin loves Mev	연재중	2010년~연재중	1987년	여
완자	모두에게 완자가	완결	2012년~2015년	불명	여
마일로	여탕보고서	완결	2014년~2015년	1990년	여
정다정	역전! 야매요리	완결	2011년~2014년	1991년	여
가스파드	선천적 얼간이들	완결	2012년~2013년	1983년	남
난다	어쿠스틱 라이프	시즌완결	2010년~2015년	1981년	여
지지	이게 뭐야	연재중	2014년~연재중	불명	남
유리	뽀짜툰	연재중	2013년~연재중	1977년	여
네온비	결혼해도 똑같네	완결	2012년~2013년	1985년	여
루드비코	루드비코의 만화일기	완결	2013년~2014년	불명	남
김환타	유부녀의 탄생	시즌완결	2014년~2015년	불명	여
데명	데명의 그림일기	연재중	2015년~연재중	불명	여
오배고	505 생활만화	연재중	2015년~연재중	불명	남
단지	단지	연재중	2015년~연재중	불명	여
정철연	마린블루스	장기휴재	2001년~2007년	1979년	남
	마조 앤 새디		2010년~2014년		
지현이	즐거우리 우리네 인생	시즌완결	2013년~2015년	불명	여

54) 정확한 출생연도는 기재되어있지 않다(2015년 10월 현재)

<표 26>은 다음과 네이버, 올레마켓, 레진에서 일상툰을 연재하는 작가들의 정보를 공개된 프로필을 바탕으로 정리한 것이다. 네 플랫폼에서 일상툰을 연재하는 작가 25명 중 여성은 17명, 남성은 8명이었다.⁵⁵⁾ 연령의 경우 작가들이 자신의 정보를 웹상에 공개하지 않는 경우가 많아 정확한 파악이 어렵지만 대체적으로 1970년대 후반부터 1980년대 중반 출생자들의 비율이 높았다. 무엇보다 중요한 것은 일상툰 연재를 시작했을 당시의 작가 연령으로, 출생연도가 공개되어있는 작가 15명 중 11명이 20대에 데뷔를 했고, 나머지 4명 역시 30대에 일상툰 연재를 시작하였다. 작품 속 캐릭터와 작가가 함께 성장하면서 장기 연재를 하는 경우가 많은 일상툰의 특성상, 2015년 현재에는 30대 이상의 작가의 비율 역시 높아지는 경향을 보인다. 그러나 그럼에도 불구하고 일상툰 작가의 연령대는 여전히 20대에서 30대로 고정되어있다고 보아도 좋을 것이다. 요약하자면, 일상툰을 연재하는 작가는 남성보다는 여성의 비율이 높으며, 20대 또는 30대에 일상툰 연재를 시작하는 경향이 강하다는 것을 알 수 있다. 이것은 즉, 일상툰이 그리는 작가들이 청년세대에 집중되어 있다는 것을 의미한다. 따라서 그들이 그려내는 작품 속에 생존주의적 감각을 공유하는 청년세대의 감성이 녹아들어 있다고 보는 것 또한 가능하다. 작가들이 그려내는 명랑한 이야기들은 결국 자신의 사적인 이야기임과 동시에 청년 세대의 자화상을 그린 것이기도 하다. 그러므로 그들이 만화를 통해 그려내고자 하는 것은 무엇인지, 또한 만화에 추구하는 것은 무엇인지를 이해함으로써 일상툰에 재현되는 ‘명랑’의 감정구조가 의미하는 바를 파악할 수 있으리라고 본다.

(2) 자기 발견과 기록을 위한 서사

안정적이고 행복한, ‘명랑’의 이야기들은 결국 일상툰을 그려내는 작가들의 손을 통해 만들어진다. 그들이 만화를 통해 풀어내고 싶은 이야기가 무엇인지, 또한 그들이 자신의 일상생활을 만화로 그려내는 것에 어떤 의미를 부여하는지에 따라 일상툰 서사의 방향이 결정된다. 따라서 본 항에서는 일상툰 작가들에 초점을 맞추어 직접 면담을 진행한 자료와 매체를 통해 공개된

55) 이 중 남지은·김인호는 부부만화가로 남지은이 스토리를, 김인호가 그림을 각각 담당하여 공동작업을 한다.

기존 인터뷰 자료를 바탕으로 작가 본인이 일상툰에 담아내고자 하는 이야기가 무엇인지를 밝힌다.

먼저, 작가들이 작품의 소재로 채택하는 것들을 살펴보고 그들이 일상툰을 그리는 행위를 의미화하는 방식에 주목한다. 남지은·김인호는 부부만화가로써 공동작업으로 스토리툰을 연재하다가 2014년부터 네이버에서 자신과 아이들의 일상을 그려낸 『패밀리 사이즈』를 연재중이다. 이들에게 있어 일상툰은 바쁘게 지나가는 일상의 순간들을 기록하기 위한 수단이며, 『패밀리 사이즈』를 통해 “정신없이 하루하루 지나가는 세월” 속에서도 “육아의 기록을 남길 수 있다”는 것에 감사함을 느낀다. 더불어 『패밀리 사이즈』는 생활의 면면을 만화로 기록할 수 있는 수단이며, “삶의 흔적을 고스란히 담아낼 수 있”는 의미 깊은 작품이다(자료 1).

아이들 키우다보면 정신 없이 하루하루 지나가는 세월에 아쉬움을 느낄 때가 있습니다. 패밀리 사이즈를 통해 육아의 기록을 남길 수 있다는 것이... 가장 기쁘고 감사한 일입니다.
--

<자료 1> 『패밀리 사이즈』 남지은·김인호 작가의 서면 인터뷰

올레마켓웹툰에서 『즐거우리 우리네인생』을 2013년부터 2015년까지 연재한 지현이는 자신의 이야기를 하는 것이 좋고 “말하는 것이 서툴러서 만화로 마음을 표현하는” 것이 좋아서 일상툰을 그리게 되었다. “소중하고 좋은 사람들”과 함께 지내는 시간들을 만화로 그려내면서 작품 속에 그들의 좋은 점을 표현하고자 한다. “기왕 사는거 재밌게 살”기를 바라며 만화를 그리는 그녀에게 『즐거우리 우리네인생』은 자신을 “사랑하게 해 준 작품”이다.⁵⁶⁾

한편, 네이버에서 영국인 배우자와의 연애시절부터 결혼생활에 이르기까지의 일화들을 만화로 엮어낸 『Penguin loves Mev』의 작가 펭귄에게 있어서 자신의 작품은 자신의 삶에 집중하게 해주고 스쳐지나간 생활 속에서 자그마한 행복을 찾는 작업이다(자료 2).

56) 『즐거우리 우리네인생』 지현이 작가 서면 인터뷰

자신의 이야기를 다루다보니 삶에 더 집중하게 된 것 같아요. ‘어제는 무슨 일이 있었나’ 혹은 ‘오늘은 무슨 일이 있었나’ 곰곰이 생각하다 보면 그 속에 뭔가가 있었다는게 보이거든요. ‘아, 그래. 내 삶. 그래도 꽤 즐겁구나’ 이거요.

<자료 2> 『Penguin loves Mev』 펭귄 작가 ‘에이코믹스’ 인터뷰 中⁵⁷⁾

『일상날개짓』의 나유진과 『삶이야기』의 서나래도 이와 유사한 소망을 가지고 있음을 알 수 있다. 각각 “웹툰 라디오-작가초대석”과 “배국남 닷컴”이 수행한 작가 인터뷰를 통해 나유진은 아이가 성장하는 전 성장과정을 책으로 남기고 싶은 바람, 서나래는 “늙어 죽을 때까지” 자기의 이야기를 그리며 독자들과 “다 같이 늙어가는 만화”를 그리고 싶은 마음을 드러낸다.⁵⁸⁾

이상의 자료를 통해 알 수 있는 것은 작가들이 삶의 즐겁고 행복한 순간들을 일상툰을 통해 발견하고 또한 기록하고 있다는 사실이다. 일상 속에서 무심결에 스쳐 지나가버릴 수 있는 재미와 행복에 집중하여 그것을 독자들에게도 전달해주고자 하는 의식도 찾아볼 수 있었다.

작가들에게 있어서 자신이 겪는 모든 일들은 만화의 소재가 될 수 있다. 그렇기 때문에 경험하는 모든 것들에 촉각을 세우고 소재거리를 발견한다. 이러한 작업의 과정은 일상 속 사적인 이야기들을 상품으로 만들면서 “언제나 하이텐션, 즐거운 일만 넘치는” 것으로 자신에게 ‘페르소나’를 덧씌우는 굴레가 될 수도 있지만 그럼에도 생활 속 소소한 즐거움을 발견하고 그것을 기록함으로써 자기를 발견하고 삶의 의미를 찾는 계기가 될 수도 있다. 그렇기 때문에 일상툰의 서사는 관계 속에서 행복을 발견하고 삶의 의미를 찾는 과정을 담게 된다. 이러한 관점에서 일상툰에 재현되는 ‘명랑’ 서사는 작가들이 자신의 생활을 기록하고 그것을 통해 삶의 의미를 발견하고자 하는 의식과 관련이 있다고 할 수 있다.

57) 남민영, 「Special. 모두에게 일상 : 생활툰 # 3. 생활툰 OST 인터뷰 (2) ‘Penguin Loves Mev’의 펭귄」, 『에이코믹스』, 2013년 8월 29일자.

58) 웹툰라디오, 「[웹툰라디오_작가초대석] 일상 날개짓 나유진 작가」, 『디지털만화 규장각』, 2012년 6월 22일자.

홍셋별, 「‘삶이야기’ 서나래, “냉면 같은 연재 하고파. 가늘고 길게”(작가 인터뷰)」, 『배국남닷컴』 2014년 7월 11일자.

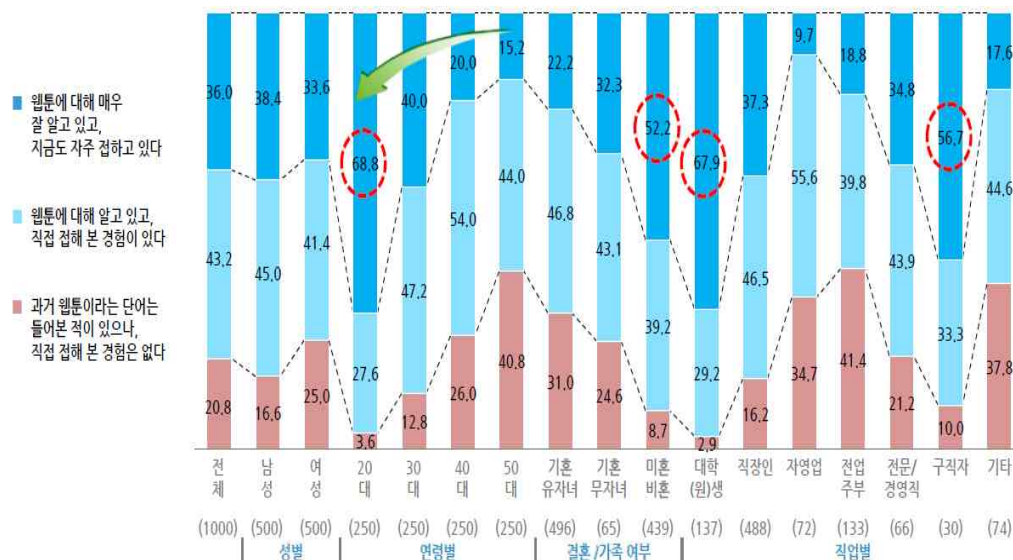
2) 일상툰을 읽는 사람들

일상툰 서사는 오로지 작가에 의해서만 만들어지는 것은 아니다. 독자 역시 일상툰 서사의 형성과 변화에 다양한 방식으로 관여한다. 이 부분에서는 웹툰 이용 현황을 중심으로 일상툰 독자들의 특성을 파악하고 그들이 추구하는 서사의 경향과 그들이 일상툰을 통해 소비하고자 하는 것을 밝힌다.

(1) 통계로 보는 특성

현재, 일상툰을 구독하는 독자를 따로 조사한 통계자료는 거의 전무한 상황이다. 그렇기 때문에 현재로서는 일상툰을 읽는 사람들의 특성을 파악하는데 어려움이 따른다. 그러나 2013년과 2015년에 행해진 웹툰 이용 조사를 통해 대략적으로나마 일상툰 독자들의 경향을 확인할 수 있을 것으로 보인다.

우선, 2015년에 실시된 『웹툰 이용 관련 조사 보고서』의 웹툰 이용 연령층을 통해 웹툰을 읽는 사람들의 연령과 성별을 대략적으로 파악할 수 있다(그림 8).

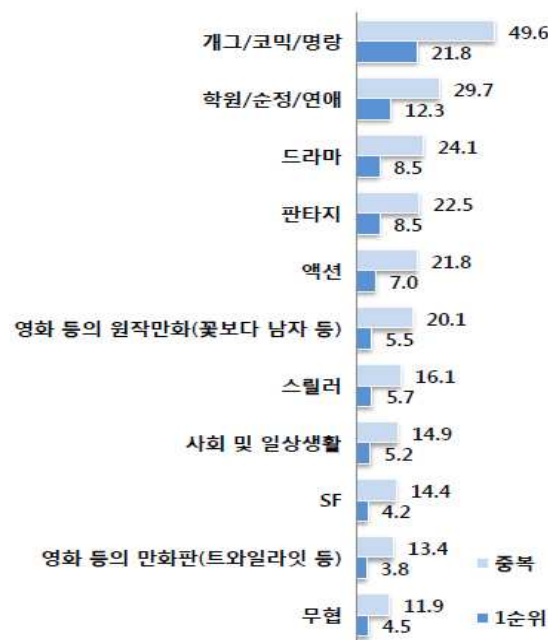


<그림 8> 성별, 연령별 웹툰이용경험

(출처: 마이크로밀엠브레인, 『웹툰 이용 관련 조사 보고서』, 2015)

『2015 웹툰 이용 관련 조사』에 따르면 “웹툰에 대해 매우 잘 알고 있고, 지금도 자주 접하고 있다”라고 대답한 응답자는 남성이 38.4%, 여성이 33.6%, 연령별 비율은 20대가 68.8%, 30대가 40.0%, 40대가 20.0%, 50대가 15.2%다. 한편 “웹툰에 대해 잘 알고 있고, 직접 접해 본 경험이 있다”고 대답한 응답자는 남성이 43.2%, 여성이 45.0%, 연령별 비율은 20대가 27.6%, 30대가 47.2%로, 40대가 54.0%, 50대가 44.0%였다(그림 10)⁵⁹⁾.

이상의 통계자료를 통해 웹툰을 이용하는 연령층, 특히 웹툰에 대해 잘 알고 있으면서 동시에 주기적으로 구독을 하는 연령층은 20대와 30대에 집중되어 있다는 것을 알 수 있다. 이를 바탕으로 청년층에 집중되어 있는 독자들이 어떠한 장르를 선호하는지를 파악함으로써 일상툰 독자의 규모를 밝힐 수 있다(그림 9).



<그림 9> 선호 웹툰 소재/장르

(출처: 『2013 웹툰 이용 관련 조사 보고서』, 2013).

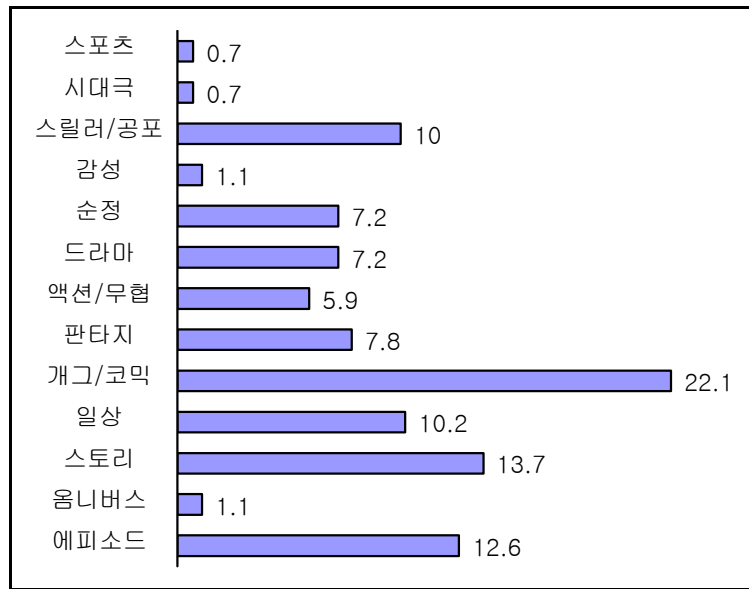
59) 마이크로밀엠브레인, 2015, 「웹툰 이용 관련 조사 보고서」 『리서치보고서』 15(1), pp. 1-37.

2013년 실시된 『웹툰 이용 관련 조사』에 따르면 웹툰 중 “일상 및 사회생활” 장르를 선호하는 독자의 비율은 14.9%이다(마이크로밀엠브레인, 2013). 그러나 네이버 등 많은 포털 사이트에서 일상툰은 개그 장르로 분류되기도 한다. 이러한 점을 고려하여 “개그, 코믹, 명랑” 장르 역시 일상툰의 잠정적인 독자들을 포함하고 있는 것으로 보인다. “개그, 코믹, 명랑” 장르를 선호하는 이용자 비율은 49.6%이며, 이것을 “일상 및 사회생활” 장르와 합산하여 보았을 때 웹툰 이용자 중 다수가 일상툰으로 이용하는 것으로 추정할 수 있다(마이크로밀엠브레인, 2013).⁶⁰⁾

KOCCA가 2015년에 공개한 『2015 웹툰 산업 현황 및 실태조사』의 통계자료는 웹툰 이용 현황을 보다 구체적으로 제시한다(그림 13).⁶¹⁾ 해당 조사 보고서의 웹툰 이용자들의 선호 장르 통계자료에 의하면, 이용자들이 가장 선호하는 장르는 개그/코믹이 22.1%로 가장 높고, 다음으로 스토리가 13.7%, 에피소드가 12.6%, 일상이 10.2%가 뒤따른다. 이 통계자료를 통해 일상 장르가 웹툰에서 가장 선호되는 장르 중 하나이며, 이로써 많은 이용자들이 일상툰을 구독하고 있음을 확인할 수 있다.

60) 마이크로밀엠브레인, 2013, 「웹툰 이용 관련 조사」, 『리서치보고서』 13(3), pp. 1-42.

61) KOCCA, 2015, 『2015 웹툰 산업 현황 및 실태 조사』.



<그림 10> 웹툰 이용자의 선호 장르
(출처: 『2015 웹툰 산업 현황 및 실태 조사』, 2015)

비록 일상툰 장르의 독자를 명확하게 추려낸 통계자료는 없으나 상기의 내용을 바탕으로 웹툰의 독자가 일상툰에 집중되어 있으며, 또한 웹툰을 이용하는 상당수의 독자들이 에피소드, 개그, 명랑과 같은 일상툰 계열의 작품을 선호한다는 것을 확인해볼 수 있다. 그렇다면, 일상툰을 읽는 독자들이 추구하는 이야기가 무엇인지를 알아봄으로써 일상툰의 서사가 어떻게 완성되는지를 이해할 수 있을 것이다.

(2) 안정적이고 간결한 이야기의 소비지향

자넷 윌프에 따르면 독자, 관람자, 혹은 청중은 예술작품의 구성에 능동적으로 관여함으로써 생산을 보완하고 문화적 생산물을 완성시킨다(자넷 윌프, 1986).⁶²⁾ 스토리툰에 비해 독자가 보다 작품에 적극적으로 관여하는 일상툰 장르에 있어서 독자는 작품의 감정구조를 형성하는데 중요한 역할을 한다. 일상툰 소비자의 차원에서 그들이 타인의 사적인 이야기를 소비하는 방식을 분석하고 그것이 어떻게 ‘명랑’이라는 감정을 형성하는데 기여하는지

62) 자넷 윌프, 1986, 『예술의 사회적 생산』, 한마당.

살펴볼 것이다. 분석은 인터넷 개인 블로그에 일상툰을 추천하거나 감상을 남기는 등, 일상툰을 정기적으로 구독하는 것으로 상정되는 독자들의 게시글을 대상으로 한다.

적극적으로 일상툰에 대한 감상 및 추천 등의 글을 게시하는 독자들은 꾸준히 일상툰을 구독하며 해당 작품에 애정을 갖고 있는 경우가 많다. <자료 3>은 일상툰을 읽는 독자들이 개인 블로그에 자신이 읽은 작품을 추천하면서 덧붙인 감상을 정리한 것이다.

<p>스토리웹툰 같은건 자꾸 흐름이 끊겨서 한꺼번에 몰아놓고 보게되더라구요~ 그리고 지친 일상에 ㅠㅠ 막 웹툰보면서 까지 머리싸매고 싶진 않아서 힐링되는 일상툰들을 챙겨보게 되는 것 같아요 :)</p>
<p>누비가 추천해드린 일상 웹툰, 어떠셨나요?</p> <p>흥미진진, 스릴 넘치는 스토리의 웹툰도 좋지만 가끔은 이렇게 아무생각 없이 가볍게 넘겨보기 좋은 일상툰도 좋지요 bb</p>
<p>개인적으로는 생활툰이 나에게 잘 맞는다 웹툰까지 머리 복잡하게 보고 싶지 않고, 그냥 속속 가볍게 볼 수 있는 근데 또 재미(코믹요소)도 있고, 공감도 되고, 위로도 받고 여러가지로 생활툰이 내 취향과 잘 맞는다.</p>

<자료 3> 일상툰 추천 게시글 (글쓴이 요빈니(상)⁶³⁾, 누비지오(중)⁶⁴⁾, 꼬꼬mi(하)⁶⁵⁾)

이들은 “소소한 재미”와 ‘공감’이야말로 일상툰의 가장 큰 매력이라고 여기면서 그 소소함을 읽어나가는 것이 일상툰을 읽는 재미라고 서술한다. 그러나 그보다 이들의 글에서 공통적으로 찾아볼 수 있는 것은 “아무 생각 없이” 읽을 수 있는 가벼움과 간결한 서사방식에 대한 선호도가 높다는 것이다. 즉, 일상툰의 독자들이 추구하는 것은 “아무 생각 없이 읽을 수 있”으면서 “재미도 있고, 공감도 되고, 위로도 받”을 수 있는 이야기이다. “웹툰을 보면서까지 머리 싸매고 싶지 않은” 그들에게 단순하고 간결한 일상툰은 “지친 일상에 힐링”이 되는 적합한 오락물이라 할 수 있다.

작가들 역시 이러한 안정적이고 가벼운 이야기를 지향하는 독자들의 성향

63) <http://blog.naver.com/subin7733/220305262928>.

64) http://blog.naver.com/nubizio_2/220407952784.

65) <http://blog.naver.com/nicegogomi/220274581829>.

을 인식하고 있는 경우가 많다. 『즐거우리 우리네 인생』의 지현이와 『패밀리 사이즈』의 남지은·김인호 역시 “사람들의 시선이 부정적인 것들”이나 “힘오스러운 것, 너무 부정적인 것, 희망을 주지 못하는 내용 등”은 실제 생활에서는 껴들라도 일상툰의 소재로 선별하지 않고 폐기한다고 밝힌 바 있다.⁶⁶⁾ 즉, 거대한 서사나 긴장감, 극적인 드라마는 일상툰의 독자들에게 불필요한 요소들이다. 그들에게 있어서 일상툰을 읽도록 유도하는 요인은 오히려 아무런 일도 발생하지 않으면서 ‘소소하게 웃긴’ 이야기들이라 할 수 있다.

이상의 작가와 독자의 자료들을 종합해보면, 일상툰의 작가와 독자는 모두 청년세대, 특히 20대와 30대에 집중되어 있는 것을 알 수 있다. 또한 작가들은 이야기를 통해 자신의 삶을 기록하고 그 속에서 행복과 즐거움을 찾아내는 경향이 돋보이며, 독자들의 경우에는 복잡하지 않고 가볍게 읽어내려갈 수 있는 안정적인 이야기와 위로받을 수 있는 이야기를 소비하고자 하는 경향을 찾아볼 수 있다. 이를 통해 일상툰에 소소하고 즐겁고, 안정적인 이야기의 조류가 형성되는 흐름을 파악할 수 있다.

3. 일상툰 생태계의 변화

지금까지 살펴본 사회적, 행위 주체적 배경은 일상툰이라는 장르 일반에도 해당하는 것으로, 일상툰 감정구조의 변동을 설명하기에는 불충분하다. 사회적 배경에서 말하는 생존주의 감각과 우울한 사회적 감정구조는 비단 1세대 일상툰이 성행했던 2000년대 초반에만 한정되는 이야기가 아니며, 일상툰이 안정적인 서사 양식을 보이고 있다는 사실 역시 장르의 형성 초기부터 줄곧 지속되는 특징이기 때문이다. 사회적 불안과 우울, 그리고 안정적 이야기의 소비지향이라는 특성을 공유하고 있음에도 불구하고 2세대에 들어서 일상툰에 재현되는 감정구조가 반전된 현상을 설명하기 위해서는 ‘명량’의 감정구조에 적극적으로 관여하여 추동하는 요인을 밝히는 것이 중요하다.

본 연구는 일상툰의 감정구조가 ‘우울’에서 ‘명량’으로 전환된 요인 중 하

66) 『즐거우리 우리네 인생』 지현이 서면 인터뷰
『패밀리 사이즈』 남지은·김인호 서면 인터뷰.

나로 웹툰 생태계의 변화에 주목한다. 여기서 말하는 이것은 웹툰의 생산 시스템과도 관련이 있다. 일상툰이 공개되는 공간, 일상툰이 공개되는 방식, 작품과 작가, 독자가 맺는 관계의 총체를 ‘일상툰의 구조’라고 칭할 수 있다. 본 절은 이러한 일상툰 생태계의 변동이 재현되는 감정 구조의 변동과 어떠한 관계를 맺는지 밝히는 것을 목표로 한다.

1) 블로그에서 웹툰 플랫폼으로

2000년대 초반, 블로그와 개인 홈페이지, ‘미니홈피’ 등 1인 미디어가 등장하여 붐을 일으켰다. 이전의 홈페이지 제작은 전문적인 교육과정이 필요하고 그것을 웹에 게시하기 위한 도메인, 호스팅 등의 접근성이 떨어졌기 때문에 일반 대중들에게는 매우 생소한 것이었다. 그러나 쉽게 개인 홈페이지를 만들 수 있는 소프트웨어 및 서비스가 출시되면서 컴퓨터를 모르는 초보자라도 손쉽게 개인 홈페이지를 만들 수 있는 환경이 조성되었다.

개인 홈페이지는 자기에 대한 신변잡기식의 이야기에서부터 자료공유, 취미 등 개인의 기호에 맞게 다양한 목적으로 활용되었다. 인터넷 커뮤니티나 인터넷 게시판과 달리 개인 홈페이지는 어디까지나 사이버 공간에 마련된 개인의 사적인 공간이었다. 사람들은 자신이 하고 싶은 이야기, 타인에게 보여주고 싶은 이야기들을 자유롭게 자기의 홈페이지에 게시하였다. 초기의 일상툰 작품들이 공개되었던 것은 이러한 인터넷상의 ‘개인적인 공간’이었으며, 따라서 일상툰 또한 인터넷의 사적인 영역에 기록되는 신변잡사의 이야기라는 인식이 강하게 자리하고 있었다.

이러한 일상툰의 생태계에 변화가 나타난 것은 포털사이트 다음과 네이버가 웹툰 서비스를 개시하고 본격적인 웹툰 시장을 형성하면서부터이다. 일상툰에 대한 대중들의 관심이 높아지면서 일상툰은 이미 캐릭터 산업등으로 제 2차, 3차의 상업적 효과를 창출하고 있는 상황이었다. 『마린블루스』는 2003년에는 단행본 출간과 함께 휴대전화 액세서리와 인형, 다이어리 등 다양한 상품으로 개발되어 일일 페이지뷰 300만건을 기록하는 등 큰 인기를 모았으며, 2003년 말에는 대한민국 만화대상의 만화, 애니메이션, 캐릭터 부분에서 대상을 받는 등의 업적을 달성했다. 권윤주의 『스노우캣』도 『마린블루스』보다 한 해 앞서 단행본으로 발매되어 큰 인기를 모았고, 심

승현의 『파페포포 메모리즈』 역시 단행본으로 발매되어 30만부 이상 판매되는 성과를 달성했다. 초기 일상툰의 성공으로 웹툰이라는 새로운 장르의 시장성이 입증되었고, 다음과 네이버를 필두로 많은 사업자들이 웹툰의 가능성에 주목하여 웹툰 서비스를 개시하였다.

강풀의 『순정만화』의 성공을 전환점으로, 웹툰 장르에 ‘스토리툰’의 포문이 열리면서 각양각색의 장르툰들이 인터넷에 쏟아져 나왔다. 일상툰은 이 시기에 점차 블로그와 개인 홈페이지를 벗어나 웹툰 전문 사이트로 편입되었다. 웹툰 플랫폼으로 편입되고부터 일상툰은 상업적 콘텐츠로서 대중들 앞에 공개되었다. 연재 공간의 변화는 작품을 게시하는 자리를 이동한 것 이상의 의미를 지닌다. 이것은 이제 일상툰이 오로지 개인의 ‘사적인 이야기’에만 머무르는 것이 아니라 대중들 앞에 공개되고 평가받는 대상으로 부상하였다는 것을 의미하는 것이기도 하다. 다음 항목에서는 일상툰의 구조가 어떻게 변화하였는지 정리하고, 일상툰이 ‘사적인 영역’에서 ‘엔터테인먼트 영역’으로 이행해가는 과정을 추적한다.

2) 일상툰 시스템의 변화

(1) 자율연재에서 요일별 연재 시스템으로

새로운 웹툰 플랫폼으로 이동하면서 이전까지 제작 기획부터 연재 또는 연재 후의 미디어믹스에 이르기까지의 모든 과정을 작가 개인이 책임지던 시스템에 변화가 나타났다. 먼저, 사적인 공간을 통해 구축되었던 작가-독자의 직선적 구조에 웹툰 플랫폼이 매개하면서 생산-유통-소비의 구조가 형성되었다. 이러한 변화와 함께 웹툰의 연재 시스템이 확립되었다. 다음과 네이버 등 웹툰 플랫폼은 월요일부터 일요일까지 주 1~2회 정해진 요일에 만화를 업데이트 하는 연재 시스템을 마련하였다.

이와 같은 연재 시스템 하에서 일상툰은 연재 날짜와 연재 일수가 규격화되었다. 개인 홈페이지에서 일상툰이 공개되었을 때에는, 작품의 연재 주기와 연재 일수는 작가들의 재량에 의해 이루어졌다. 연재일이 따로 정해져 있지 않았기 때문에 업데이트는 불규칙했고, 각자의 스케줄에 따라 유동적

으로 연재 일자와 일수를 변경하는 것이 가능했다. 그러나 웹툰의 한 장르로 플랫폼을 통해 일상툰이 연재된 이후부터 정해진 연재일에 맞추어 만화를 업데이트를 해야 하는 ‘만화 시스템’ 안으로 편입되었다.

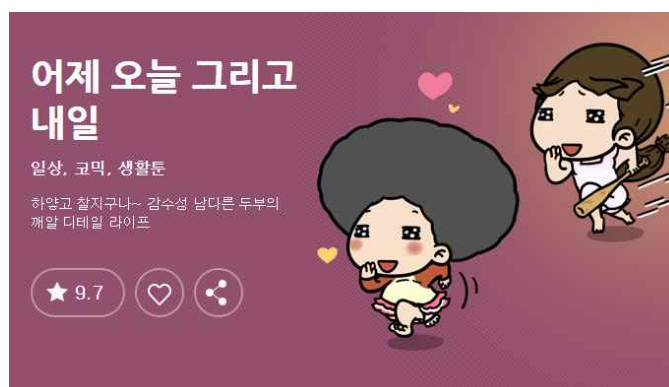
일상툰 연재는 일반적으로 일주일에 1~2회 이루어진다. 매주 정해진 날짜에는 새로운 작품이 의무적으로 업데이트 되어야 하며, 정해진 날짜를 못 지키는 경우에는 사과문을 게시하거나 휴재 공지를 띄워야 한다. 즉, 작품 연재에 있어서 작가의 권한이 줄어들고 작가들은 웹툰 시장의 규율에 귀속 되어야 하는 것이다.

(2) 감상의 대상에서 평가의 대상으로

일상툰이 1세대에서 2세대로, 개인의 영역을 벗어나 웹툰 산업의 한 분야로 이행하면서 겪은 가장 커다란 변화 중 하나는 작품 평가의 대상이 되었다는 점이다. 1세대 일상툰은 개인 홈페이지에서 연재되는 만큼, 독자들은 직접 작가의 공간에 방문하여 만화를 열람하였다. 보통 홈페이지의 구조는 만화를 게시하는 게시판과 자기소개 페이지, 작업 소개, 그리고 방명록 등으로 이루어져 있는 경우가 일반적이다⁶⁷⁾. 작가가 게시한 작품에 직접적으로 감상을 표현할 수 있는 댓글란 등은 거의 마련되어 있지 않았고, 독자가 자신의 의견이나 감상을 작가에게 전달하기 위해서는 홈페이지의 방명록 게시판이나 작가의 개인 메일을 이용하는 경우가 일반적이었다. 이러한 특성 때문에 초창기 일상툰에서는 독자들의 의견이나 감상, 평가가 가시적으로 공개되는 것이 불가능에 가까웠다.

그러나 웹툰 플랫폼이 마련된 이후, 독자들은 별점이나 댓글, 조회수 등을 통해서 직·간접적으로 작품의 평가 주체로 부상하였다. 다시 말해, 일상툰 작품군은 이제 독자들의 의견과 평가에 직접적으로 노출되었다 할 수 있다.

67) 1세대 일상툰이 연재되던 대부분의 홈페이지가 문을 닫았거나, 리뉴얼 중이거나, 이미 리뉴얼을 하고 새단장을 끝마친 관계로, 당시의 홈페이지 구조를 확인할 수 있는 자료는 찾아보는 것이 불가능한 것으로 보인다.



<그림 11> 네이버(NAVER)의 별점 시스템(상)과 다음(DAUM)의 별점 시스템(하)

네이버 웹툰 페이지는 웹툰 작품의 각 화마다 독자들이 작품에 ‘별점’을 주고 평점을 도출하여 점수화하는 시스템이 마련되어있다. 다음의 ‘만화속세상’ 역시 네이버와 같은 별점 시스템을 차용함으로써 각 작품에 독자들이 점수를 줄 수 있는 서비스를 시행한다. 단, 매 회당 별점을 주는 네이버와 달리 다음은 한 작품에 대한 평가만을 할 수 있다는 점에서 차이가 있다(그림 14).

독자들은 자신이 읽은 작품에 대해 별점을 부여함으로써 평가를 내릴 수 있다. 일반적으로는 8점 후반대에서 9점대, 높게는 9.9점까지 높은 평점을 부여하지만, 가령 작품 속에 논란의 여지가 될 소재가 있거나 부적합한 내용이 포함되어 있어 비판을 할 때에는 1점을 주어 평점을 낮추는 등, 의사를 표출하기도 한다.

조회수나 페이지뷰, 댓글 수, 별점 참여자 수 역시 일상툰을 평가하는 기준으로 작용할 수 있다. 네이버와 다음 등 대형 웹툰 사이트들은 대부분 평점을 준 참여자 수를 집계하여 공개하고 있으며, 댓글 수 역시 몇 명이 댓글을 주었는지 쉽게 확인할 수 있도록 참여자 수를 명시한다. 전체적인 조회수는 일반 독자들에게 공개되지 않아 확인할 수 없지만, 인기작일수록 댓글 수나 별점 참여자 수가 많아지기 때문에 작품의 인기를 확인할 수 있다.

이와 같은 독자들의 평가는 곧 웹툰 시장에서 작가의 평가로 이어지며, 나아가 직접적인 수익과도 관련을 갖게 된다.

각 포털은 각각 원고료의 산정방식을 정해두고 그에 따라 작가들에게 고료를 지급한다. 박석환에 따르면, 각 포털은 정해진 최저 고료 기준이 있으며, 이 기준에 따라 “작가의 지명도와 직전 작품의 원고료, 연재 대상 작품의 성격 및 연재주기, 규모 등의 추가 요인”을 합산하여 원고료를 산정한다고 밝힌다(박석환, 2009: 142-3)⁶⁸⁾.

<표 27> 각 포털 최저고료 기준(박석환, 2009: 143)

구분		회당 고료(만 원)	비고
D사	신인	10~15	작품 단위 갱신
	2년차	15~20	
	3년차	20~25	
P사	신인	10~15	작품 단위 갱신
	2년차	15~18	
	3년차	18~30	
Y사	신인	10~15	3, 6개월 단위 갱신
	2년차	15~20	
	3년차	20~25	
N사	신인	12~20	3, 6개월 단위 갱신
	2년차	20~35	
	3년차	35~55	

<표 27>는 박석환이 웹툰 작가들을 대상으로 한 질문조사를 바탕으로 재구성한 포털별 최저 고료의 기준이다. 또한, 각 포털마다 산정 기준은 다르지만 매체를 통해 공개된 웹툰의 고료 산정 기준을 보면 당일, 주간, 월간 등의 조회수, 그 중에서도 특히나 연재 당일의 조회수와 “댓글, 별점, 트래픽 수, 마감날짜 준수, 독자별점, 작품의 가치” 등이 원고료 산정에 중요하게 작용한다는 것을 알 수 있다(신진아, 2015).⁶⁹⁾

68) 박석환, 2009, “웹툰 산업의 실태와 문제점”, 『디지털콘텐츠와 문화정책』 4, pp. 123-158.

69) 신진아, 「웹툰 작가 역대 연봉 시대...얼마나 별까」, 『뉴시스』, 2015년 9월 10일자.

상기의 사실들로 미루어 보았을 때, 독자의 평가는 곧 작가의 작품활동과도 밀접한 관련을 갖는다. 개인 감상의 영역에 머무르면서 대중들의 평가 잣대에서 비교적 자유로웠던 일상툰은 이제 웹툰 시장에서 작품이 평가받고 그것에 따라 때로는 재단될 수 있는 대상으로 변화하였다. 또한, 독자들의 평가가 경제적 논리에 따라 활용됨에 따라 일상툰 작품은 그 독자, 즉 소비자들의 존재를 인식하지 않을 수 없게 되었다.

(3) 경쟁 체제로의 진입

일상툰은 독자들의 평가에 민감하게 반응하도록 체계가 재구성되었을 뿐 아니라 웹툰 페이지로 연재처를 이동하면서 만화 시장의 논리에 따라 경쟁 체제로 진입하게 되었다. 현대의 장르 만화는 기본적으로 경쟁의 논리를 바탕으로 성립한다. 독자들의 시선을 더 집중시키고 더 많은 판매부수를 기록하고자 하는 노력은 출판시장에서 공통적으로 찾아볼 수 있는 것이다. 그러나 그 중에서도 만화는 잡지만화 시스템을 고안해냄으로써 특유의 경쟁 시스템을 확립했다.

한국은 1980년대에 ‘보물섬’ 등을 시작으로 만화잡지 시대가 개막했으며, 1990년대를 전후로 하여 일본의 만화잡지 시스템을 적극적으로 도입하였다. 따라서 한국의 만화 경쟁 시스템은 일본과 유사한 점을 다수 찾아볼 수 있다. 만화 잡지는 신인이나 참신한 만화를 발굴·제작하여 대중들에게 공개하는 역할을 하는데, 단행본으로 바로 출간하기에는 리스크가 따르는 작품들을 먼저 잡지를 통해 공개함으로써 리스크를 분산시키고 안정성과 새로움을 함께 확보한다(中野晴行, 2004: 214)⁷⁰⁾. 리스크를 분산하고 인기 작품들을 확보할 수 있도록 하는 수단이 바로 만화잡지의 ‘인기투표’제도이다. 만화 잡지에는 매 호 발행되는 잡지 마지막에 애독자 엽서가 첨부되어있다. 독자들은 재미있게 읽은 만화를 적어 편집부로 보내고 편집부는 인기투표의 결과를 반영하여 잡지에 연재되는 작품의 연재 계속 여부를 결정한다(岡田美弥子, 2013: 56-60)⁷¹⁾. 한국의 만화잡지 역시 애독자 엽서의 인기투표를

70) 中野 晴行, 2004, 『マンガ産業論』, 筑摩書房.

71) 岡田 美弥子, 2013, “マンガビジネスの生成と発展 : コミックのビジネスシステムの解明”, 『経済學研究』 63(1), pp. 45-64.

통해 인기작과 비인기작을 추려내고, 인기가 없는 작품들은 조기 완결을 내거나 연재를 중단시키는 등의 경쟁을 기반으로 한 성장을 지향하였다.

웹툰 시장이 형성되기 이전, 개인 홈페이지에서 만화를 그려 공개하던 1세대 일상툰에는 이와 같이 만화 생태계 자체를 지탱하는 자생적인 생산 체계와 양질의 작품을 끊임없이 생산해낼 수 있는 원동력으로써의 경쟁체제가 정비되지 않았다. 온라인 커뮤니티 등에서 입소문을 통해 인기를 얻고 단행본으로 출간된 작품들은 단행본 판매부수로 인기의 정도를 측정할 수 있었지만 그나마도 장르 간의 경쟁 구도는 찾아볼 수 없었다. 그러나 포털 사이트가 웹툰 서비스를 시작하고 웹툰을 배포하는 정식 플랫폼이 마련된 이후 일상툰은 다른 웹툰 장르와 함께 웹툰 시장에 포섭되어 시장에 출시된 모든 작품들과 경쟁구도를 형성하게 되었다. 아래의 <표 30>은 다음과 네이버 웹툰 페이지에서 연재 중인 작품의 순위를 공개하는 모습이다.

<표 28> 다음 웹툰 랭킹(상)과 네이버 웹툰 랭킹(하)

연재랭킹

일간 주간 평점

완결랭킹

일간 평점

1 순정,연애

1 좋아하면 울리는

연계영

지금 당신의 반경 10m 안에 당신을 좋아하는 사람이 있습니다

2 드라마,적장생물

2 미생

윤태호

코믹,일상,남매
못 잡아먹어 안달
센개

4 일상,코믹,음악

4 오두라이스 점점

조경규

5 스릴러/사형

5 국민 사형투표

연세윤,정미품

6 드라마,순정,인연

6 삼보리

1 드라마,순정,초능력

1 타고난 사람들

매한스튜디오

돈은 안 되지만, 살가운 편한 우정을 타고난 사람들~

2 순정,지식,메이크업

2 대세녀의 메이크업 이야기

여은

3 드라마,순정,스토리

3 그래도 되니까

우다

4 순정,연애

4 점평결

마하로,우주웅

5 학원,드라마,살인

5 일견의 크기

윤팔,주영

6 순정,판타지,동화

6 제비전

고은

다음(DAUM) 웹툰 랭킹

인기급상승 만화

인기순

업데이트순

1	신의 탑-2부 180화	-	0
2	평범한 8반-2장 39화_머...	-	0
3	뷰티풀 군바리-43화_막내...	-	0
4	윈드브레이커-2부 30화	-	0
5	이상하고 아름다운-프롤...	-	0
6	소녀의 세계-31화 외전1. ...	-	0
7	쌈남-32화	-	0
8	블레이드 노트-017	-	0
9	비밀의 팜로드-1화	-	0
10	소곤소곤-화가 2화	-	0

20대 실시간 인기만화

남자

여자

1		하이브 김규삼	-	0
2		마음의소리 조석	-	0
3		모태솔로수용소 ... SiAm	-	0
4		월유메리미 마인드C	↑	1
5		하루 3컷 배진수	↓	1

네이버(NAVER) 웹툰 랭킹

포털 사이트는 웹툰의 조회수, 별점 등을 바탕으로 작품을 인기순으로 배열하여 랭킹을 공개한다. 어떠한 방식으로 랭킹을 집계하는지에 대해서는 명확히 밝힌 기준이나 지표는 없지만, 다음 웹툰 어플리케이션 소개글에 “전날 작품을 감상한 독자 수를 바탕으로 인기 작품 랭킹을 제공”⁷²⁾한다고

설명되어있는 것으로 미루어보아, 페이지뷰나 조회수가 큰 비중을 차지하고 있는 것으로 보인다. 또한, 네이버 역시 웹툰 메인 페이지에 인기순 랭킹과 연령별 성별에 따른 랭킹을 정리하여 보여주는 실시간 서비스를 제공한다. 그와 더불어 ‘조회순’, ‘별점순’ 등 인기를 기반으로 작품을 골라볼 수 있는 서비스를 시행하고 있으며, 이에 따라 독자들은 높은 평점을 받은 작품이나 높은 조회수를 기록하는 작품을 최상단에 배치시키고 인기작을 선별하여 열람하는 것이 가능하다. 이밖에도 레진 역시 장르별 ‘Top 5’를 홈페이지 메인 화면에 배치시키고, 올레마켓웹툰 역시 월별 인기작을 메인 페이지에 게시함으로써 접속하는 사람이라면 누구나 인기작품 랭킹을 확인할 수 있다.

상기의 사실로부터 대형 웹툰 사이트 대부분이 인기작품 랭킹 서비스를 제공하고 있고 이것을 페이지에 방문하는 누구나 볼 수 있도록 공개하고 있다는 것을 알 수 있다. 이러한 랭킹 시스템 하에서 연재를 하는 이상, 장르를 불문하고 작품 간의 경쟁은 불가피하다. 비인기 작품에 대해 포털 사이트가 어떠한 대응을 하고 있는지에 대해서 정확히 알려진 사실은 없지만 상기와 같은 랭킹 시스템은 조회수, 별점을 기반으로 하는 만큼 작가의 인기와 수입에 영향을 끼치는 것은 앞서 확인한 사실이다. 일상툰 역시 이러한 랭킹 시스템의 한 가운데로 진입하게 되면서 서사, 개그 등 여타 장르의 작품들과 함께 순위 경쟁을 시작하였다. 이것은 결국 만화잡지가 실시하는 애독자 엽서의 인기투표처럼 작품의 향방을 결정할 수 있는 권력을 갖게 된다

(4) 독자와의 관계: ‘보이지 않는 청중’에서 적극적 소비자

이러한 연재 시스템 상의 변화와 함께 작가와 독자 사이의 관계 역시 크게 변화하였다. 먼저, 초기 일상툰의 작가와 독자는 중간에 유통·분배의 매개가 없이 직선적인 관계를 맺는다. 작가가 만화를 그려서 자신의 홈페이지에 올리면 독자가 직접 방문하여 관람한다. 그러나 중요한 것은 개인 미디어에 게시되는 콘텐츠의 관람자는 익명의 베일에 가려 좀처럼 모습이 드러나지 않는 “보이지 않는 청중(invisible audiences)”의 모습으로 저자의 공간에

72) 스마트폰 어플리케이션 스토어 ‘플레이스토어’에서 제공하는 다음 웹툰 어플리케이션 소개글.

방문한다는 점이다(레트버그, 2009: 104). 그렇기 때문에 글의 저자는 특정되지 않는 가상의 독자를 상정하고 글을 쓴다. 작가는 자신에 대한 정보를 가상의 독자들에게 제공하는 ‘정보제공자’로서, 개인중심주의적 내러티브를 통해 자신의 이야기를 그려내고, 자기를 표현하고자 한다. 독자는 작가가 제공하는 정보의 소비자이자, 그러나 그것에 깊게 관여하지 않고 방관하는 ‘구경꾼’이 되어 작가의 일상을 관람하였다.

그러나 일상툰이 웹툰 플랫폼으로 편입이 된 이후, 웹툰 플랫폼이 댓글 서비스를 제공함으로써 그 동안 사적인 영역의 가림막에 가려 ‘보이지 않는 청중’으로 존재했던 독자들의 모습이 선명하게 드러나게 된다. 독자들은 만화가 올라오면 감상한 직후 즉각적으로 자신의 감상과 의견을 댓글로 남길 수 있게 되었고, 작품에 점수를 부여하는 ‘별점 시스템’은 일상툰이 단순히 타인의 일기를 읽고 공감하는데 그치는 대상이 아니라 소비자들의 취향과 기호에 따라 평가를 받는 대상이 되었음을 나타낸다. 이로써 일상툰은 사적 영역을 벗어나 하나의 상품으로써의 정체성을 확립하게 되었다.

4. 의미 변동의 차원

1) 구경거리가 되는 일상: 엔터테인먼트의 생활예능

최근 일상툰에서는 개인의 일상이 하나의 스펙터클(구경거리)로서 향유되는 현상을 찾아볼 수 있다. 일상의 이미지 그 자체가 하나의 상품이 되어 대중들에게 소비되고 있는 것이다. ‘일상’의 스펙터클은, 비단 만화에 국한된 현상은 아니다. 최근 한국사회의 여러 문화영역에서는 타인의 생활을 관음하는 현상들을 어렵지 않게 찾아볼 수 있다. 예컨대, “슈퍼맨이 돌아왔다(KBS2)”나 “나 혼자 산다(MBC)”, 그리고 그 뒤를 잇는 수많은 생활밀착형 예능부터, 개인 인터넷 방송을 통해 공개되는 ‘먹방’⁷³⁾, 그리고 더 친근하게는 우리가 일상적으로 사용하는 트위터, 페이스북과 같은 SNS에 이르기까지, 오늘날 개인의 일상은 자의적으로 노출되고 또한 전시되고 있으며, 수많

73) 자신이 먹는 모습을 시청자들에게 보여주는 방송

은 익명의 관람객들은 언제든 타인의 일상을 구경하는 구경꾼이 된다.

도시의 산보자(flâneur)들은 도시의 대로를 산책하면서 풍경에 자리하는 모든 것을 스펙터클로 소비한다. 이미지가 범람하며 시각적 자극을 끊임없이 이끌어내는 현대사회에서 현실은 경험하는 대상에서 바라보는 대상이 되고, 일상적 삶은 하나의 구경거리로 변모한다. 이러한 대도시의 풍경에서 군중 속 개인은 구경하는 주체가 되는 동시에 자신 또한 구경의 대상이 됨으로써 타인을 엿보고자 하는 관음의 욕망과 감시에 대한 욕망에 동시적으로 휘말리게 된다(바네사 슈와르츠, 2006).⁷⁴⁾

인터넷의 발달은 이와 같은 대중들의 동시적 욕망이 더욱 선명하게 드러나도록 만들었다. 개인 홈페이지와 블로그, 소셜 네트워크 서비스(SNS)에 이르기까지 일상의 온갖 모습들을 불특정 다수의 타인들에게 ‘전시’할 수 있는 환경이 조성된 것이다. 수많은 ‘전시물’들은 다시 온라인을 통해 익명의 사람들에게 구경되어짐으로써 관음과 감시의 동시적 욕망이 끊임없이 재생산된다. 연예인, 유명인사 등 특별한 사람의 일상을 엿보면서 관음의 욕망을 해소했던 텔레비전의과 달리 디지털 시대의 다양한 매체는 일반 대중들의 일상생활마저도 “리얼리티 스펙터클”에 휘말리도록 만든다. 리얼리티 스펙터클은 흥행을 목적으로 ‘조정된’ 혹은 ‘조작된’ 현실을 마치 현실인 것처럼 제시하는 매커니즘에 따라, 길들이기 장치를 통해 현실을 ‘다듬고’, ‘유형화’하여 그것을 대중들에게 제시한다(올리비에 라작, 2007)⁷⁵⁾.

일상툰은 인터넷을 통해, 나아가 만화라는 매체를 통해 제공되는 리얼리티 스펙터클로써, 실제 생활의 이야기들을 다듬고 조정하여 대중에게 일상생활이라는 구경거리를 제공한다. 일상툰에 나타나는 ‘명랑’이라는 감정구조는 개인의 일상생활이 스펙터클의 영역으로 포섭되는 과정에서 “현실을 선택적으로 이동(tele)하여 재현(presence)한(올리비에 라작, 2007)” 기획적인 결과물이라 할 수 있다.

2) 만화‘일기’에서 일기‘만화’로

1990년대 말부터 2000년대 초반에 걸쳐 등장한 초기의 일상툰은 초창기

74) 바네사 슈와르츠, 2006, 『구경꾼의 탄생』 노명우·박성일 역, 마티.

75) 올리비에 라작, 2007, 『텔레비전과 동물원: 리얼리티TV는 동물원인가』 백선희 역, 마음산책.

의 일상툰 작품 속의 세계는 ‘나’와 ‘나’와 친밀한 관계를 맺는 소수의 타자로 이루어진 극도로 작은 사적 사회이다. 그곳에서 이야기의 중심이 되는 것은 작가를 반영하는 주인공 캐릭터이며, 1인칭의 시점에서 자신의 내면세계의 고백에 집중한 내러티브를 풀어나가는 경우가 많았다. 작품을 이끌어 나가는 것은 어디까지나 주인공 혼자로, 주변 인물들은 이야기에 곁들이는 보조적인 역할에 머물러 있었다.

‘자기의 체험’, ‘자기의 생각’ 등, 서사의 중심에 ‘자기’를 놓아두는 이와 같은 서사 방식은 일기의 내러티브와도 상통하는 것이 많다. 일기는 특정한 독자를 상정하지 않고 쓰여지는 개인적인 기록으로, 온전히 ‘자기’를 중심으로 쓰여지는 글쓰기이다. 일기를 쓰는 사람들은 쓰고 싶은 것이 없을 때 아무 의미 없는 낙서를 그려 넣기도 하고, 끝없는 우울에 빠져들 때에는 남들에게 차마 털어놓지 못하는 이야기를 일기에 털어놓기도 한다.

『마린블루스』의 성계균은 어느 날은 친구들과 함께 한 유쾌한 일화들을 만화로 공개하다가도 문득 지치거나 슬픔이 몰려오는 날에는 그 감정을 즉각적으로 만화에 재현한다. 『넓이야기』 또한 연재 초창기에는 “우울한 날은 엄청 어두운 걸” 그리기도 하고, “그냥 갑자기” 그리고 싶은 것을 그려 올리는 등 서사적 문법이나 흐름에 구애되지 않고 “100% 정직한” 자신의 생활을 공개했다. 초창기 일상툰에서 이렇듯 작가와 캐릭터가 분리되지 않고 모든 것이 있는 그대로 만화에 그려질 수 있었던 것은 그것이 ‘일기’로써의 특성을 강하게 갖고 있었기 때문으로 보인다.

2000년대 초반에 일상툰이 연재되었던 개인 홈페이지는 타인에게 함부로 침범받지 않는 ‘자신만의 공간’이다. 물론 다양한 개인들이 네트워크를 형성하며 복잡하게 얽혀있는 웹 공간에서 아무에게도 침해받지 않는 완벽한 개인 공간을 만드는 것은 불가능에 가깝다. 정보의 주체와 책임이 온전히 생산자에게 집중되는 1인 미디어 또한 ‘비공식적 공적 생활’의 장으로써, 개인 지향성을 기반으로 상호작용이 일어나는 장소이기 때문이다(이항우, 2006; 윤명희, 2008: 질 위커 레트버그, 2009(2008))⁷⁶⁾. 그러나 1인 미디어의 내러티브 방식은 어디까지나 ‘나’의 관심사와 내가 지금 게시하고 싶은 정보

76) 이항우, 2006, “미니홈피와 비공식적 공적 생활의 조건: 공사 경계의 조율”, 『한국사회학』, 40(3), pp. 124-154.

윤명희, 2008, “블로그의 사회이론적 탐색: ‘커뮤니티’의 시각에서”, 『사이버커뮤니케이션학보』, 25(4), pp. 121-169.

위주의 자기중심적인 글이 배열되는 경향이 강하다. “보이지 않는 청중”의 모습을 한 1인 미디어의 독자들은 글쓴이의 공간에 방문하여 그들이 생산하는 콘텐츠-신변잡기식의 이야기, 자료, 취미 등-를 구경한다. 콘텐츠 생산자는 보이지 않는 가상의 독자를 상정하고 글을 쓰게 되며, 그렇기 때문에 상호간의 커뮤니케이션을 목적으로 공통의 이슈나 관심사를 공유하는 인터넷 커뮤니티와 달리 내러티브를 자기에게 집중시키는 것이 가능한 것이다. 초기 일상툰이 만화적 재미보다 자신의 감정과 생활세계의 기록하는 일기적 특성을 보다 강하게 띠고 있는 것 역시 이러한 블로그의 특성을 반영한 것이라고 할 수 있다.

한편, 일상툰이 웹툰의 한 장르로, 즉 만화의 하위항목으로 재편되면서 일상툰을 일상툰답게 만드는 코드(code)가 형성되었다. 예컨대, 최근의 일상툰 작품들은 자신이 겪은 일화에 스토리를 입히고 유머코드를 집어넣음으로써 코믹한 연출을 넣는 등 정형화된 스토리텔링에 따라 이야기 전개된다. 초기 일상툰에서 자주 사용되었던 한 컷짜리 카툰이나 일러스트는 2세대에 와서는 거의 사용되지 않는다. 또한 일상툰 초기에는 ‘나’를 중심으로 학교, 취업, 연애, 가족 등 다양한 주제가 뒤섞여 그려졌다면, 최근의 일상툰에는 연애, 취업, 육아 등 한 가지의 주제를 정하고, 시즌마다 주제를 바꿔 연재하는 형태로 일종의 “관습적인 장치”들이 나타난다. 컨벤션(Convention) 또는 클리셰(Cliche)라고 할 수 있는 이러한 스토리텔링의 관습적 장치들은 ‘주류화’의 과정을 거치면서 장르가 허용하는 범위 안에서 생성과 발전을 거듭한다(조희권, 2007: 310-1).⁷⁷⁾ 이전까지 생각이나 즉흥적인 기분, 경험들을 정형화된 스토리텔링 없이 자유롭게 풀어놓았던 일상툰은 만화의 한 장르로 주류화되면서 스토리텔링에 컨벤션이 형성되었다.

웹툰 플랫폼에서 작가의 재량은 최소한으로 제한되고 작품은 각각의 시스템에 따라 연재가 진행된다. 또한 웹툰 플랫폼에서의 연재는 다른 작품들과 경쟁을 벌이는 시스템 하에서 운영되기 때문에 댓글과 평점 시스템, 인기작 랭킹 등 연재에 영향을 미칠 수 있는 요소들을 염두에 두어야 한다. 이것은 다시 말해, 일상툰이 단순히 개인사의 기록에 머무르는 것이 아니라, 만화 시장의 논리에 따라 움직이는 대중 만화로 재구성되었다는 것을 의미한다.

77) 조희권, 2007, “만화 스토리텔링의 핵심 코드, 컨벤션의 이해”. 『인문콘텐츠』 9, pp. 309-323.

5. 소결: ‘일상’의 전사와 스펙터클

이상으로, 일상툰의 감정구조가 ‘우울’에서 ‘명랑’으로 변화하게 된 핵심적인 요인을 네 가지 차원에서 알아보았다. 한국 사회의 전환기는 ‘거대한 이야기’의 종언과 함께 ‘작은 이야기’의 시작을 맞이한 시기였다. 1997년 외환 위기를 기점으로 한국 사회에 확산된 국가에 대한 불신, 사회가 전가시킨 리스크를 개인이 떠안아야 한다는 불안은 국가, 이념과 같은 ‘거대한 이야기’를 붕괴시키고 ‘나’를 중심으로 이루어진 사적 사회의 ‘작은 이야기’의 범람을 야기한다. 일상툰의 파편적이고 사사로운 이야기들은 이러한 ‘작은 이야기’가 범람하는 시대의 문화적 산물로써 등장한 것이다. 사회 전반에 불안과 공포, 우울이 만연할수록 사람들은 안정을 추구하게 되며, 이러한 안정지향의 의식은 ‘내사된 공포’가 발현된 것이라고 할 수 있다.

일상툰에 나타나는 서사 및 감정구조 역시 이러한 ‘내사된 공포’가 투영된 것이라고 요약할 수 있다. 일상툰의 작가와 독자들이 일상툰을 생산하고 소비하는 방식을 살펴보면, 대체로 안정적인 삶과 밝고 가벼운 이야기를 선호하는 경향이 나타난다. 작가들은 바쁜 일상에 놓치게 되는 삶 속의 소소한 행복을 발견하고 그것을 만화에 담아내려 하고, 독자들은 갈등과 긴장보다는 무탈하고 위로를 받을 수 있는 따뜻한 이야기들을 소비하고자 한다. 20대와 30대를 중심으로 한 청년세대가 일상툰의 생산과 소비 영역에 집중되어 있다고 상정해 본다면, 그들이 선호하는 일상툰의 간결하고 파편적인 내러티브는 청년 세대의 감정 양식을 투영하고 있는 것이라고 보아도 좋을 것이다. 그렇다면 일상툰에 재현된 감정 구조의 변화는 청년세대의 의식 변화와도 관련지어 설명할 수 있을 것이다.

이러한 사회적 배경과 행위 주체 차원의 설명으로는 일상툰의 감정구조가 ‘우울’에서 벗어나 ‘명랑’으로 이행한 구체적인 동력을 이해하기에는 어려움이 따른다. 왜냐하면, 사회적 불안과 우울은 일상툰이 등장한 2000년대 전후로 계속하여 한국 사회에 존재하고 있는 것이기 때문이다. 내사된 공포가 ‘안정’의 이야기를 주도하고 있을지언정, 그것을 ‘명랑’하게 만드는 요인을 설명하기에는 불충분한 요소가 많다. 일상툰의 이야기들이 명랑한 이야기들로 가득 채우게 된 현상을 설명하기 위해서는 사회적 변동과 작가-독자 차

원의 해석 이외에도 만화 내적의 의미 변화를 추적하는 과정이 필요할 듯하다.

일상툰 생태계의 변화는 기존 일상툰 장에 형성되었던 작가와 독자의 관계마저 변화시킴으로써 일상툰 장에 큰 변화를 이끌었다. 연재의 모든 것이 작가의 재량 하에 이루어졌던 기존의 방식은 웹툰 플랫폼으로 이동하면서 플랫폼이 정한 룰에 따라 운영되었다. 또한 체계적인 평가 시스템에 따라 작품의 순위가 결정되면서 타 작품들과 경쟁하는 구도가 갖추어졌다. 이에 따라 일상툰은 1인 미디어의 영역을 벗어나 만화 시장 내에 정착하였고 그와 함께 일상툰의 만화적 문법을 구축하였다. 독자 역시 작가의 개인적인 이야기를 방관하는 위치에서 자신이 소비하는 상품에 대해 적극적인 개입을 하는 ‘소비자’의 위치로 이행하면서 일상툰은 점점 만화 ‘상품’으로써의 정체성을 확립하였다. 초기에 만화 ‘일기’로, 즉 익명의 인터넷 이용자에 의해 쓰여지는 ‘사적인 이야기’로 자리매김하였던 일상툰은, 웹툰 플랫폼으로 편입되고 전반적인 체계 변동을 경험하면서 읽는 이에게 엔터테인먼트적 만족감을 주어야 하는 일기 ‘만화’로 변모하였다.

이것은 즉 일상툰에 ‘스펙터클’ 또는 ‘예능’으로써의 역할이 부여되었다는 것을 의미한다. 예능에 요구되는 것은 마치 축제와 같이 즐길 거리로 가득한 구경거리이다. 일상툰은 실존하는 인물의 실생활을 엿볼 수 있는 ‘리얼리티 스펙터클’로서 대중 앞에 전시된다. ‘우울’은 재현의 영역에서 후면화 되고, 예능의 소재가 되는 ‘명랑’의 이야기는 강조되어 전면화된다. “언제나 하이텐션, 즐거운 일만” 넘치도록 만화 속에 재현되는 일상을 정제하고 ‘조작’하는 작가들의 이율배반은 바로 이러한 ‘일상’의 스펙터클화(化)와 깊은 관련이 있다고 파악할 수 있다.

VI. 결론

1. 논의의 요약

2000년대 초반 디지털 문화의 융성과 함께 등장한 일상툰은 웹툰의 시작

을 알린 장르이자 그와 동시에 웹툰을 대표하는 장르이기도 하다. 뚜렷한 서사 양식 없이 개인의 체험담을 일기체로 그려내는 만화가 장기간에 걸쳐 꾸준히 소비되고 있는 현상은 ‘관음증’이나 ‘자기노출’이라는 한정된 변수로 설명하기에는 손실되는 것이 많아 보인다. 따라서 일상툰이 소비되는 현상을 설명하기 위한 다른 개념이 필요한 것으로 보이며, 본 연구는 이러한 문제의식에서 출발하여 일상툰과 감정의 연결고리에 주목하여 일상툰이라는 현상에 주목하였다.

먼저, 일상툰에 나타나는 감정 구조의 변화에 주목하였다. 1990년대 후반부터 2000년대 초반에 걸쳐 등장한 일상툰은 ‘우울’의 감정을 중심으로 형성되었다. ‘우울’은 일상툰의 근간에 자리하는 기본 감정이라 할 수 있다. 장르의 시작부터 내러티브를 지탱하고 있는 것은 주인공의 고독하고 공허한 ‘우울’의 감성이었다. 이별, 미련, 후회, 슬픔, 고독, 공허, 무기력과 같은 부(負)의 감정들은 초기 일상툰 작품에서 쉽게 찾아볼 수 있는 것이었다. 그러나 ‘우울’의 감정은 점점 감소세를 보이다가 2006년을 전후로 하여 일상툰의 감정구조는 ‘명랑’으로 완전히 이행하게 된다. 일상툰의 주인공이 개인에서 복수의 등장인물로, 자기중심적 내러티브에서 관계중심적 내러티브로 변화하면서 즐거움, 행복, 사랑, 유쾌함 등이 작품의 전면에 등장하게 되었다. 이전까지 주류를 이루던 부정적인 감정들은 만화 본편에서 모습을 감추었다.

‘우울’이 후면화되는 과정에서 딜레마가 발생하게 된다. 자신의 실제 체험을 만화로 그려내야 하는 작가들이 ‘우울’한 일을 실제로 겪었음에도 불구하고 만화에서는 ‘명랑’한 일을 계속해서 그려야하는 ‘이율배반’이 일어나고 마는 것이다. 일상툰은 만화로서의 정체성을 가지고 시작한 장르가 아니라 1인 미디어 등 온라인 커뮤니티에서의 상호작용 현상의 하나로 발생한 것이다. 따라서 디지털 공간의 비대면적 상호작용 의례의 특징을 다수 포함한다. 그 중 하나가 고프만이 제시하는 연극론적 의례로, 일상툰에는 만화로 자신을 연출하여 그려내고 그것을 기반으로 타인과 상호작용을 하는 전면영역과 자신을 재정비하고 다시 무대 위로 올라갈 준비를 하는 후면영역의 이중 영역이 존재한다고 할 수 있다.

감정을 관리하여 만화를 그려내야 하는 강제력이 커질수록 감정구조는 이중의 영역은 서로 거리를 취하고 독자적인 영역을 구축하게 된다. 이러한

이중구조는 초기 일상툰에서 전면과 후면이 거의 겹쳐진 형태로 존재하다가 일상툰의 만화로서의 정체성을 획득한 시점을 기점으로 점점 전면과 후면의 거리가 멀어지고 교차영역이 줄어들면서 형성된 것이다. 전면영역은 정식으로 연재되는 일상툰의 본편으로 독자와 직접 맞닿으며 ‘명랑’의 감정이 중심이 자리하는 영역이다. 전면영역의 ‘명랑’의 장벽이 견고해질수록 ‘우울’의 감정은 후면영역으로 물러난다. 그러나 전면과 후면이 완전히 분리된 것은 아니며 두 영역이 교차하는 지점, 즉, ‘우울’과 ‘명랑’이 만나는 지점에서 ‘용인되는 우울’이 자리한다. 과거에 겪었던 사건이나 사고를 보고 형식으로 공개하여 ‘우울’에 대한 거부감을 최대한 분산시키는 것이다.

‘우울’이 후면화되고 ‘명랑’이 일상툰의 감정구조를 형성하게 된 것은 비대면적 상호작용 의례와도 관련지어 생각해볼 수 있다. 신체적 공현존을 기반으로 하지 않는 디지털 공간에서 일상적인 이야기와 개인정보의 적절한 노출은 대인관계를 형성하는데 기여한다. 이 때 신변잡사의 이야기들은 행위자들의 초점을 집중시키고 유대를 형성하는 ‘충전물’로 기능을 하게된다. 초기 일상툰의 감정구조를 이루고 있던 ‘우울’은 당시 일상툰의 이야기들을 매개로 상호작용을 하는 행위자들에게 유효한 감정이었다고 할 수 있다. 그러나 2세대 일상툰으로 이행하면서 ‘우울’은 더 이상 상호작용의 효과적인 ‘매개물’로 기능하지 못하게 되었고, ‘명랑’이 그 자리를 대체하게 되었다. 다시 말해, 작가-독자 간의 소통을 원활하게 하는 매개 감정이 ‘우울’에서 ‘명랑’으로 변화하였다는 것을 의미한다.

일상툰의 감정구조를 ‘우울’에서 ‘명랑’으로 추동하는 요인을 네 가지 차원에서 생각해볼 수 있다. 먼저, 사회 변동의 차원이다. 신자유주의 시대에 불안이 일상화됨에 따라 ‘생존 감각’을 공유하는 청년세대에 ‘안정적이고 평범한 일상’에 대한 갈망이 나타난다. 일상툰에 표상되는 ‘평범하지만 행복하고 즐거운’, 그러나 때때로 지친 자신에게 위로를 주는 이야기들은 ‘안정적인 보통의 삶’을 소망하는 청년세대들의 이미지가 작품에 투영된 것으로 생각해볼 수 있다.

실제로 일상툰을 향유하는 사람들의 특성을 살펴보면 그들이 이러한 평범하고 안정지향적인 내러티브를 지향하는 것을 알 수 있다. 일상툰 행위 주체의 차원에서 살펴보면, 20대~30대에 집중되어 있는 일상툰의 작가와 독자들은 작품을 통해 자기를 발견하고 또 안정적인 서사를 소비하려는 경향

이 강하게 나타난다. 이러한 행위 주체의 특성은 감정 기록을 최소화 하고 안정지향적인 이야기를 유지하는 데 기여한다.

그러나 여기서 한 가지 의문이 떠오른다. 일상툰이 등장한 2000년대 전후부터 현재에 이르기까지 사회적 불안이나 우울은 계속해서 한국사회의 감정 구조를 대표하고 있었다. 초기 일상툰에서 ‘우울’이 장르 전체의 감정세계를 이루고 있었던 것은 작품이 사회적 분위기의 반영한 것으로 볼 수 있을 것이다. 그러나 불안과 생존주의가 계속되고 있는 오늘날 일상툰의 감정구조가 ‘우울’과 상반되는 ‘명랑’을 가리키고 있는 것을 설명하기 위해서는 사회 변동 이외의 문제를 함께 지적해야 한다. 본 연구가 주목한 것은 일상툰 생태계에 나타난 변화이다.

초기 일상툰이 연재되었던 것은 작가의 개인 홈페이지라는 사적 공간이었다. 그러나 2004년을 기점으로 캐릭터 산업 활성화와 단행본 판매 실적의 호조 등, 일상툰의 상품 가치가 확인되면서 당시 포털 사이트를 중심으로 형성된 웹툰 플랫폼으로 점차 편입되었다. 개인 홈페이지에서 연재를 하다가 인기를 얻게 되면 포털 사이트로 ‘진출’하는 과도기를 거쳐, 2006년을 전후로 하여 일상툰이 완전히 웹툰 플랫폼 내에서 생산되는 2세대로 이행을 하게 된다. 일상툰은 웹툰 플랫폼, 즉 엔터테인먼트 영역으로의 이동을 통해 정기적인 연재 일정에 만화를 공개하고, 댓글 및 별점 시스템 하에서 대중들의 평가를 받는 대상이 되었다. 독자들의 위치 또한 블로그 공간의 ‘보이지 않는 청중’에서 직접적으로 만화 내용에 관여를 하고 평가를 하는 적극적인 소비자로 모습을 탈바꿈함으로써 일상툰은 만화로서의 정체성을 확고히 하였다.

이러한 생태계 전반의 변화와 더불어 일상툰의 의미 또한 변화했다. 먼저, 일상의 의미 변화에 대해 생각해보아야 한다. ‘사건’과 대조되는 영역에 있는 ‘일상’은 개인의 영역에 존재하며, 그 무사건성으로부터 서사 매체에 포함되는 경우가 드물었다. 그러나 최근 SNS의 성장과 생활밀착형 예능의 흥행 등으로 인해 개인의 일상은 노출되고 그와 동시에 전시된다. 일상툰 역시 일상의 ‘예능화’에 관여하고 있는 콘텐츠로서, 누구나가 당연하게 겪는 일들을 세심하게 관찰하고 그 속에서 이야깃거리, 즉 일상 속 ‘사건’을 발견함으로써 그것을 하나의 예능으로 만든다. 이러한 ‘예능화’의 경향은 구조적 변동과 함께 더욱 심화된다. 개인 홈페이지에서 하루의 일과를 만화로 그려

정리하던 만화 ‘일기’는 사적 영역을 벗어나 웹툰 플랫폼이라는 공공의 영역으로 포섭되면서 일기 ‘만화’로 재의미화 된 것이다.

본 연구는 일상툰의 감정 구조 변화에 주목하고 시기별 감정구조의 비교와 일상툰의 내러티브 구조, 그리고 변화를 추동하는 요인을 네 가지 차원으로 분류하여 분석하였다. 이상의 논의를 통해 일상툰 감정 구조가 사회적 조건뿐 아니라 그 장르의 생태계와 깊은 상관관계를 갖는다는 것을 알 수 있다. 2세대 일상툰의 ‘명랑’의 감정 구조는 ‘우울’한 사회적 감정 구조의 또 다른 표상이다. 불안과 우울이 사회 근간에 존재하는 한국 사회에서 일상툰의 주 독자층인 청년세대는 만화를 통해 ‘우울’을 ‘명랑’함으로 덮어버리고 ‘안정’을 소비하려는 경향을 보인다. 그러나 이것은 엔터테인먼트의 영역에 포섭된 일상툰에 ‘만화적 만족감’을 주어야 하는 예능의 역할이 부여된 구조적 특성과 맞물리면서 나타난 현상이라고 정리할 수 있다.

2. 함의 및 한계

본 연구에서 진행한 일상툰 연구는 다음과 같은 함의를 지닌다. 첫째, 그동안 웹툰 연구의 주변부에 위치하던 일상툰을 연구 대상으로 하여 웹툰 장르 연구의 다변화를 꾀한다. 일상툰은 현재 한국 대중문화의 중심으로 떠오르는 웹툰 산업의 초석을 다진 장르임에도 불구하고 웹툰 연구의 주변부에 머물러있었다. 일상툰에 대한 연구는 장르 연구의 지평을 확대할 뿐 아니라 나아가 웹툰의 기원과 정체성을 구명하는 데에도 기여하리라고 본다.

다음으로, 일상툰과 감정 사회학의 관점에서 분석함으로써 일상툰 분석 방법의 다양한 가능성이 확인되었다. 지금까지 일상툰 연구는 그것의 내러티브 혹은 서사 연구에 치중되어 있었다. 그러나 ‘자기’를 중심으로 개인 체험을 기록한 일기체의 일상툰은 명확한 서사 양식을 찾아보기 힘들어 기존의 스토리 만화의 서사 분석 방법으로는 분석에 어려움이 따른다. 또한, 이야기의 중심이 사적 사회에 집중되어 있는 만큼 작품과 사회의 관계를 분석하기에도 제약이 있다. 그러나 본고는 일상툰에 표상되는 감정 구조에 주목하여 사회학적 시각에서 분석함으로써 일상툰 분석 방법의 새로운 가능성을 확인

하였다고 본다. 또한, 분석 방법에 만화 표현학적 방법론을 감정 분석에 활용함으로써 인터페이스와 서사에 집중되어 있던 방법론의 다양화를 이루었다.

그러나 본 연구는 두 가지 지점에서 한계를 갖는다. 먼저, 분석 대상이 한정적이었다는 점이다. 일상툰의 감정을 직접 선별하고 그려내는 작가와, 그것을 직접적으로 소비하고 향유하는 독자의 존재가 논의에 충분히 포함되지 않았다. 작품에 표상되는 감정 구조를 작가와 독자의 상호 합의 지점에 위치하는 일상툰 본편 만화를 통해 추출한 것은 적절했다고 본다. 그러나 실제 일상툰에 관여하는 주체, 즉 작가와 독자가 어떠한 방식으로 표상되는 감정을 선별하고 그려내며, 배제하는지, 또한 일상툰을 통해 감정을 소비하는 방식 등, 구체적인 감정 구조 형성의 과정을 살펴보는 것이 충분히 이루어지지 않았다. 주 1-2회 간격으로 연재하는 일상툰 작가의 일정에 맞추어 인터뷰를 진행하는 것과, 익명의 독자들 중 적합한 대상자를 선정하는 것에 현실적인 어려움이 있었다. 일상툰의 감정구조가 형성되는 양상을 복합적으로 살펴보기 위해서는 텍스트 뿐 아니라 그에 직접적으로 관여하는 생산자와 소비자의 이야기를 듣는 작업이 필요하리라고 본다.

또한, 웹툰의 생산 및 유통을 담당하는 주체의 존재를 배제했다는 것에서 한계점을 갖는다. 일반적으로 웹툰 작가는 네이버, 다음과 같은 웹툰 플랫폼과 계약하고 연재를 시작한다. 그러나 만화가들의 권리 보호를 위해 웹툰에 관여하는 또 하나의 주체가 있는데 그것이 바로 웹툰 작가의 소속사이다. 누룩 미디어, YLab 등 다양한 소속사가 작가들과 계약하여 매니지먼트의 역할을 담당한다. 보통은 작가의 작품 내용에 깊이 관여를 안 하는 것으로 알려져 있지만, YLab과 같이 만화 제작(프로듀싱)에 직접적으로 관여하는 소속사가 있는 것 또한 사실이다. 그러나 어떤 소속사가 직접 프로듀싱을 담당하지 불명확하고 또한 일상툰이라는 특수한 장르에도 소속사가 관여하는지의 여부에 대해서는 확인된 바가 없다. 그렇기 때문에 본 연구에서는 일상툰과 소속사의 관계에 대해서는 언급하지 않았다. 하지만 현재 많은 작가들이 소속사에 소속되어 활동을 하고 있고 앞으로도 웹툰 작가 소속사의 중요성이 커질 것으로 전망되는 이상, 그 존재와 역할을 시야에 넣는 것이 중요할 것으로 보인다. 또한, 최근 웹툰 플랫폼들이 ‘웹툰 리그’나 ‘네이버 웹툰 대학만화 최강자전’ 등 신인과 신작 발굴에 적극적인 자세를 보이며

단순히 작가에게 만화를 받아 업로드 하는 것 이상의 움직임을 보이고 있는 것으로 보아, 향후의 일상툰 연구에서는 이와 같은 생산 및 유통의 주체를 보다 구체적으로 다룰 필요가 있다.

《참고문헌》

- 권경민, 2013, 『만화학개론』, 북코리아.
- 김동규, 2010, “프로이트의 멜랑콜리론: 서양 주체의 문화적 기질 (disposition)”, 『철학탐구』 28, pp. 259-287.
- 김동윤, 2007, “포스트모던 시대의 일상성과 사회적 공간에 대한 상상력: 미셸 마페줄리의 이론을 중심으로”, 『에피스테메』 1, pp. 62-83.
- 김수환, 2011, “웹툰에 나타난 세대의 감성구조: 잉여에서 병맛까지”, 『Trans-Humanities』 4(2), pp. 101-123.
- 김홍중, 2006, “멜랑콜리와 모더니티: 문화적 모더니티의 세계감(世界感) 분석”, 『한국사회학』 제 40집 3호, pp. 1-31.
- _____, 2011, “미디어스케이프와 모바일 성찰성”, 『문화와 사회』 10, pp. 135-173.
- _____, 2013, “사회적인 것의 합정성(合情性)을 찾아서: 사회 이론의 감정적 전환”, 『사회와 이론』 23, pp. 7-48.
- _____, 2015, ‘서바이벌, 생존주의, 그리고 청년 세대: 마음의 사회학의 관점에서’, 『한국사회학』 49(1), pp. 179~212.
- 류철균·이지영, 2013, “자기 재현적 웹툰의 주제 의식 연구”, 『대중서사연구』 19(2), 대중서사학회, pp. 117-143.
- _____, 2014, “형성기 한국 웹툰의 장르적 특질 연구”, 『우리문학연구』 44, pp. 567-600.
- 박석환, 2009a, “웹툰 산업의 실태와 문제점”, 『디지털콘텐츠와 문화정책』 4, pp. 123-158.
- 박성복·황하성, 2007, “온라인 공간에서의 자기노출, 친밀감, 공동 공간감에 관한 연구”, 『한국언론학보』 51(6), pp. 469-494.
- 박인하, 2011, “한국 디지털 만화의 역사와 발전 방향성 연구”, 『애니메이션연구』 7(2), 한국애니메이션학회, pp. 64-82.
- _____, 2012, “한국 명랑만화 장르의 형성과 만화 연구”, 『애니메이션 연구』 8(4), pp.43-61.
- 박인하·김낙호, 2010, 『한국현대만화사 1945~2009』, doobobooks.
- 박재환&일상성. 일상생활 연구회 편, 1994, “일상생활에 대한 사회학적 조명”, 『일상생활의 사회학』, 한울아카데미.
- 박재환&일상성. 일상생활 연구회, 2008, 『일상생활의 사회학적 이해』, 한울아카데미.

- 박형신·정수남, 2009, “거시적 감정사회학을 위하여”, 『사회와 이론』 15, 한국이론사회학회, pp. 195-234.
- 서채환·함채민, 2010, “웹툰에서의 공간 표현의 수직적 확장에 대한 연구: 강도하의 <로맨스 킬러>, <큐브릭>을 중심으로”, 『만화애니메이션연구』 20, pp. 63-74.
- 송호근, 2003, 「한국, 무슨 일이 일어나고 있나」, 『삼성경제연구소』.
- 윤명희, 2008, “블로그의 사회이론적 탐색: ‘커뮤니티’의 시각에서”, 『사이버커뮤니케이션학보』, 25(4), pp. 121-169.
- 이상민, 2009, “웹 만화의 매체적 특성과 스토리텔링에 관한 고찰”, 『한국학연구』 30, pp. 237-262.
- 이승연·박지훈, 2014, “웹툰이 재현하는 청년문제와 재현방식: <당신과 당신의 도서관>, <목욕의 신>, <무한동력>을 중심으로”, 『스피치와 커뮤니케이션』 23, pp. 209-242.
- 이항우, 2006, “미니홈피와 비공식적 공적 생활의 조건: 공사 경계의 조율”, 『한국사회학』, 40(3), pp. 124-154.
- 정근식, 2012, 「한국의 근대와 사회적 감성으로서의 슬픔에 관하여」, 『감성연구』 제 5집, pp. 5-47.
- 정수남, 2010, “공포, 개인화 그리고 축소된 주체: 2000년대 이후 한국사회의 일상성”, 『정신문화연구』 33(4), pp. 329-357.
- 최문규, 2013, “근대성과 심미적 현상으로서의 멜랑콜리”, 연구모임 사회비판과 대안 편저 『베스텐드 한국판』, 사월의책.
- 한혜원·김유나, 2013, “한국 웹툰의 아이러니 연구”, 『만화애니메이션연구』 33, 한국만화애니메이션학회, pp. 469-502.
- 레트버그, 질, 2009, 『블로깅: 블로그학 개론』 나은경 역, 한국언론재단.
- 라작, 올리비에, 2007, 『텔레비전과 동물원: 리얼리티TV는 동물원인가』 백선희 역, 마음산책.
- 르페브르, 앙리, 2005, 『현대세계의 일상성』 박정자 역, 기파랑.
- 마페줄리, 미셸, 2010, 『영원한 순간』, 이학사.
- 맥클라우드, 스콧, 2008, 『만화의 이해』 김낙호 역, 비즈앤비즈.
- 바바렛, 잭, 2009, 『감정과 사회학』 박형신 역, 이학사.
- 슈와르츠, 바네사, 2006, 『구경꾼의 탄생』 노명우·박성일 역, 마티.
- 윌프, 자넷, 1986 『예술의 사회적 생산』, 한마당.
- 윌리엄스, 레이먼드, 2013, 『마르크스주의와 문학』 박만준 역, 지만지.

_____, 2007, 『기나긴 혁명』 성은애 역, 문학동네.

콜린스, 랜들, 2009, 『사회적 삶의 에너지』, 한울아카데미.

Bauman, Zygmunt. 2009. 『幸福論—“生きづらい”時代の社会学』 山田昌弘
역. 作品社.

Thoits, Peggy, 2010, “The sociology of Emotions”, Annual Review of
Sociology, Vol. 15, pp. 317-342.

宇野 常寛, 2011, 『ゼロ年代の想像力』, ハヤカワ文庫.

岡田 美弥子, 2013, “マンガビジネスの生成と発展 : コミックのビジネスシス
テムの解明”, 『経済学研究』 63(1), pp. 45-64.

キネマ旬報映画総合研究所편, 2011, 『“日常系アニメ”ビットの法則』, キネマ旬
報社.

竹内オサム. 2005. 『マンガ表現学入門』. 筑摩書房

中野 晴行, 2004, 『マンガ産業論』, 筑摩書房.

前川裕, 2010, “大衆文化研究試論(1)「感情の構造」としての昭和歌謡”,
『Language and culture』 (7), 法政大学 言語・文化センター, pp.
101-114.

<기사>

김승환, 「다시 ‘만화’…웹툰으로 부활하는 만화시장」, 『세계일보』. 2014년 04
월 29일자.

노현, 「캐릭터 세상이 열렸다!」, 『매일경제』, 2003년 07월16일자.

노현, 「캐릭터 다이어리 줄잇는다」, 『매일경제』, 2003년 11월 06일자.

신진아, 「웹툰 작가 역대 연봉 시대…얼마나 벌까」, 『뉴시스』, 2015년 9월
10일자.

유상우, 「2003 대한민국 만화·애니메이션·캐릭터 대상 수상작 선정」, 『뉴시
스』, 2003년 12월 01일자.

이현석·박찬우. 2004. 「한국 만화의 위기론에 대한 진단과 대안」. 『영챔프』,
대원씨아이(<http://http://sioness.egloos.com>).

이미영, 2013, 「新가족의 사회·경제학 1, 가족은 변화중 핵가족 줄고 ‘나노가
족’ 는다」, 『G.Economy』, 2013년 06월 28일자
([http://gfeo.or.kr/economy/list_view.php?nID=4577&sbtp=&sgid=&st
ype=&stext=&curPage](http://gfeo.or.kr/economy/list_view.php?nID=4577&sbtp=&sgid=&st
ype=&stext=&curPage)).

<자료>

마이크로밀엠브레인, 2013, “웹툰 이용 관련 조사”, 『리서치보고서』 13(3), pp. 1-42.

마이크로밀엠브레인, 2015, “웹툰 이용 관련 조사 보고서”, 『리서치보고서』 15(1), pp. 1-37.

KOCCA, 2015, 『2015 웹툰 산업 현황 및 실태 조사』

<인터뷰 자료>

남민영, 「Special. 모두에게 일상 : 생활툰 # 3. 생활툰 OST 인터뷰 (2) ‘Penguin Loves Mev’의 펭귄」, 『에이코믹스』, 2013년 8월 29일자.

웹툰라디오, 「[웹툰라디오_작가초대석] 일상 날개짓 나유진 작가」, 『디지털만화 규장각』, 2012년 6월 22일자.

홍셋별, 「‘납이사’는 이야기’ 서나래, “냉면 같은 연재 하고파. 가늘고 길게”(작가 인터뷰)」, 『배국남닷컴』 2014년 7월 11일자.

<작품>

권윤주, 『스노우캣 다이어리』, 개인홈페이지, 2001~2002.

김진, 『나이스 진타임』, NAVER, 2008~2010.

김진, 『오늘 밤은 어둠이 무서워요』, NAVER, 2014~2015.

나유진, 『일상날개짓』, NAVER, 2008~2013.

남지은·김인호, 『패밀리 사이즈』, NAVER, 2014~연재중.

서나래, 『납이 사는 이야기』, NAVER, 2004~2015

정철연, 『마린블루스』, 개인 홈페이지, 2001~2007.

정철연, 『마조 앤 새디』, 인텔&PC 카툰란, 2010~2014.

정헌재, 『포엠툰』, 개인 홈페이지, 2002~2003.

지현이, 『즐거우리 우리네 인생』, 올레마켓웹툰, 2013~2015.

Song, 『미쳐 날뛰는 생활툰』, NAVER, 2014.

<URL>

<http://blog.naver.com/subin7733/220305262928>.

http://blog.naver.com/nubizio_2/220407952784.

<http://blog.naver.com/nicegogomi/220274581829>

Abstract

日常トゥーンの大衆化と 感情再現に関する研究

KIM, Yeaji

Sociology

The Graduate School

Seoul National University

本研究は作家が自分の日常生活をつづったウェブトゥーン、すなわち「日常トゥーン（日常+Cartoonの合成語）」に注目し、そこに表象される感情について考察する。日常トゥーンに表象される感情には同時代の「社会的な感情の構造」が含まれる。そこで本研究は、日常トゥーンにおける感情の構造の変化と変動の要因、また表象される感情を通じて社会的な感情構造の意味を明確にすることを目標とする。

まず、日常トゥーンは、作品が公開された時期により1世代と2世代に分類することが可能である。1世代の日常トゥーンをとら2000年を前後にし、作家の個人ホームページで連載されていた作品群のことである。2世代の日常トゥーンとは2006年以降、ウェブトゥーン・プラットホームを通じて連載されている作品群のことである。この分類に基づき、日常トゥーンにおける感情構造がどのように変化してきたかを探索する。また、感情構造に投影される社会的な意味をより効果的に表すために、テキスト分析に加え、作家インタビュー資料および読者たちがブログなどインターネット掲示板に掲載した書き込みを補助的に分析する。

日常トゥーンの世界の舞台になるのは、作家自信の生活が展開される場所、つまり、公的社会と断絶され「小さな物語」が集まる生活世界である。日

常トゥーンに描かれる人物は、韓国人・労働者といった公的社会でのアイデンティティを省略し、私的社会でのアイデンティティ、とくに家族の構成員である「私」としてのアイデンティティを持つ個人として行動する。これは、日常トゥーン・ジャンルが平凡で安定した世界観に基づいて展開されるという事実と関連がある。日常トゥーンの主人公には葛藤や悲劇的な事件がまったく起こらない。その代わりに、素朴で平凡なエピソードだけが作品世界を形成している。また、日常トゥーンの破片的で目的志向的、かつ現在進行型で展開されるのナレーションは、「ブログ・ナラティブ」としての役割を果たしていると考えられる。このような日常トゥーンのナラティブが、「平凡な人々の物語」という普遍性の感覚を表出することで、同時代を生きる人々との「共通感」を形成していく。

日常トゥーンを消費する人たちにとってそれは、「他人の日記を盗み見る」こと以上の意味を持つ。誰かと似たような生活を共有しているという「共感」、他人を交流しているような「安心感」、そしてそこに蓄積されていく「親密感」、それらの感覚が日常トゥーンを牽引する核心的な要因である。また作家の場合、漫画の素材にするには不適切な出来事を選別し、「加工」することで漫画に一貫的な感情を表出するよう、感情の管理を行う。作家が感情の管理をいかに遂行するかによって作品に表象される感情構造も共に変化する。このような感情管理は時に作家本人に現実—作品世界の間で乖離感を感じさせることもある。

このような観点から接近すれば、1世代と2世代に日常トゥーンにおいて相異なる感情構造が表象されることが確認できる。1世代に連載された作品からは主に「思索」、「喪失」、「孤独」、「無気力」、「空虚」といった「憂鬱」な感情要素があらわれるが、一方、2世代日常トゥーンには「幸福」、「愉快さ」、「親密感」といった「明るい」雰囲気形成されている。「憂鬱」の感情世界から「明朗」の感情世界へと、感情構造に変化があらわれたのである。

日常トゥーンにあらわれる感情構造の変化は、社会変動、行為主体、日常トゥーン生態系の変化、日常トゥーンの意味変化など、4つの要因が複合的に影響を与え合った結果としてとらえられる。まず、社会変動の観点からみると、日常トゥーンが登場した2000年代初頭は韓国社会が1997年の通貨危機を機に転機を迎えた時期であった。社会全般に不安が拡散されることにつれ、「生存感

覚」を共有する若者世代に「安定かつ平凡な日常」への願望があらわれることになった。日常トゥーンに表象される、素朴で幸福な物語、または日常に疲れた人にとって癒しとなる物語は、若者世代が持つ安定的な人生に対する「願望のイメージ」が投影されたものであると考えられる。行為主体の観点からみると、このような傾向がより明確にあらわれる。日常トゥーンを生産する主体である作家と、消費主体である読者層は若者世代に集中されており、彼らには日常トゥーンを通じて自己を発見し、また、安定的なナラティブを消費しようとする傾向が強くあらわれる。

日常トゥーン生態系の変化を追跡することでこのような感情構造の変動はより明瞭に説明される。もっとも大きい変化は製作—流通システムと作家—読者の関係から浮上する。1世代日常トゥーンは作家が自由に連載日を決め、好きなときに好きなだけ連載することが可能であった。しかし、2世代日常トゥーンはウェブトゥーン・プラットフォームの連載システムにより指定された日だけ作品を公開する。また、2世代日常トゥーンは読者による評価システムの下で連載が行われるため、作品が商品として評価される対象となる。また読者の場合、1世代では「見えぬ観客」の姿をし、作品を観覧していたが、このような生態系の変化とともに漫画の内容に深く介入する積極的な消費者へと変貌する。

このような変化は日常トゥーンの意味をも変化させた。個人ホームページのような私的な空間からウェブトゥーン・プラットフォームというエンターテインメントの領域へ移行する過程で、日常トゥーンは、単純に個人のストーリーを記録する「日記」にとどまらず、エンターテインメントの機能を担う漫画商品としてのアイデンティティを確立した。これは日常トゥーンが描かれる日常生活の姿が「リアリティ・スペクタクル」として「展示」されていることを意味する。「スペクタクル」になっていく日常トゥーンで「憂鬱」の感情は後面化され、「明朗」は前面化されより強調される。

以上のことから、「憂鬱」から「明朗」へと変化する感情構造は、ビジョンが消えていく憂鬱な世界に対する心理が逆説的に表出された結果としてとらえられる。すなわち、新自由主義の全面化による社会不安の日常化、若者世代に拡散されている生存感覚—つまり、生存そのものが人生の課題かつ目的となる感情様式—、それに加え日常をエンターテインメントの領域に吸収していくウェブトゥーン生態系の変化が「明朗」の感情を前面化させた要因であると言

える。つまり、「日常」のイメージに安定的な人生に対する願望を被らせ、「明朗」を極体化しているのである。

Keyword：感情の構造、憂鬱、明朗、若者世代、生存感覚、リアリティ・スペクタクル

Student Number：2013-22810